5/2001 NUR 5 DM MIT CD-ROM

bfr 119,- | dkr 21,90 | Dr 950,- | FF 20,- | hfl 6,50 | Lit 5.700,- | Lfr 119,- | öS 39,- | ptas 490,- | sfr 5,-

# GAME ON!

ELECTRONIC ENTERTAINMENT & ONLINE



NEU! NUR
5 DM
MIT CD-ROM

DIE BESTEN DEMOS:

**Summoner**
**Desperados**
**Gothic**
**NBA Live 2001**
+ Demos, Videos, Tools, Updates und Treiber

TEST:
## Black & White
Game On! deckt auf: Werden nach 40 Monaten Entwicklungszeit alle Erwartungen erfüllt?

TEST:
## F1 Racing Championship
Wie Sie mit Vollgas auf der Überholspur überleben können!

TEST:
## Die Siedler 4
Fehler in der Verkaufsversion! Können Fans trotzdem zugreifen?

TEST:
## Final Fantasy 9
Furioses Finale: Der letzte Teil des Rollenspiel-Epos auf der PlayStation 1

# COMMANDOS 2
Exklusive Bilder und letzte Infos vor der Invasion im Juni






FEATURE:
## Geld sparen im Internet
Die besten Shops und Sites für Pfennigfuchser




FEATURE:
## Microsoft Xbox
Wie die Killerkonsole die Spielewelt verändern wird

willkommen bei

# GAME ON!






Neu im Kino
Seite 124





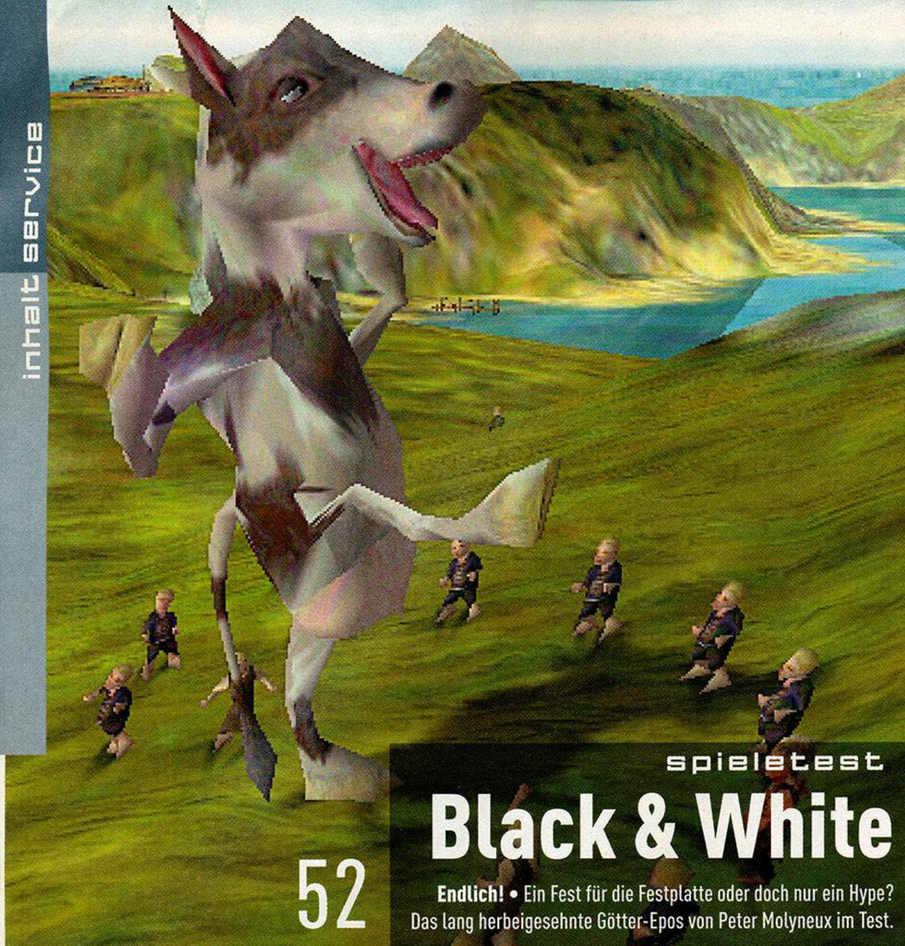

Seite 28
Commandos 2

Einen besseren Starttermin für unser neues PC-Spielemagazin hätten wir uns nicht wünschen können: Seit drei Jahren warten Spiele-Fans auf die Testversion von **Black & White** und pünktlich zur Erstausgabe brachte Designer-Legende Peter Molyneux seinen Genre-Mix persönlich in der Redaktion vorbei. Doppeltes Glück: Durch den frühzeitigen Besuch hatten wir nicht nur ausgiebig Zeit für den Test, sondern konnten auch in Ruhe die allerletzte und endgültige Version begutachten. Erfahren Sie **ab Seite 52** also, wie gut **Black & White** wirklich ist. Wenn Sie auf der Suche nach weiteren Hits sind, beachten Sie unbedingt die Vorschauen zu unserem Titelthema **Commandos 2** und zu **Empire Earth**. Außerdem sollten Sie die Tests zu **Gothic**, **F1 Racing Championship** und **ISS Pro Evolution 2** auf keinen Fall verpassen. **ISS** sagt Ihnen nichts? Sollte es aber, sonst entgeht Ihnen die derzeit beste Fußballsimulation. Die gibt's zurzeit für die PlayStation. Ein Grund mehr, Ihnen ab sofort **die besten Konsolentitel** in jeder Ausgabe von Game On! vorzustellen. Darüber hinaus werden wir für Sie **das aktuelle Kinogeschehen** beobachten, einen Blick auf **DVD-Neuerscheinungen** werfen und die interessantesten **„Spielzeuge" für Technik-Freaks** vorstellen. Aber auch die **Online-Szene** kommt bei uns nicht zu kurz. Ab Seite 92 erfahren Sie in einer eigenen Rubrik alles über aktuelle und kommende Mehrspieler-Hits.

**Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen der Erstausgabe!**



Christian Bigge, Chefredakteur

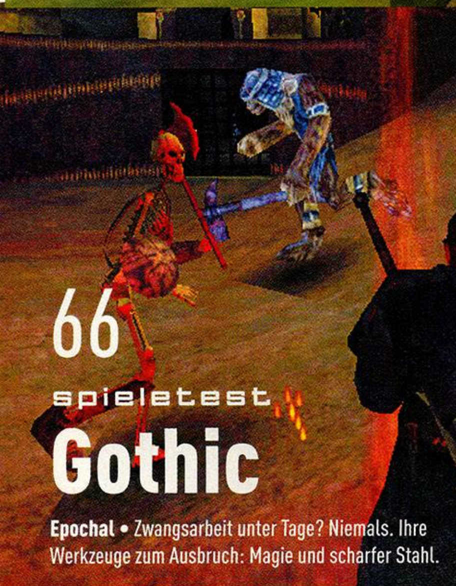


spieletest

## Black & White



**Endlich!** • Ein Fest für die Festplatte oder doch nur ein Hype? Das lang herbeigesehnte Götter-Epos von Peter Molyneux im Test.





spieletest

## Gothic

**Epochal** • Zwangsarbeit unter Tage? Niemals. Ihre Werkzeuge zum Ausbruch: Magie und scharfer Stahl.






Feature

## Geld sparen im Internet

**Aktenzeichen XY** • Ist das Netz der neue Kurort für geplagte Geldbörsen? Wir waren für Sie auf Spurensuche.






Feature

Groß, schwarz, stark:

## die Xbox

**Microsoft schlägt zurück** • Bill Gates preist sein neuestes Baby an. Hält die Konsole, was er verspricht?

# GAME ON!

## 05/2001

Anschrift der Redaktion: Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Fax: 0911/929 194-76 • E-Mail: redaktion@game-on.de

## service



## aktuell



## Feature



## vorschau

## Die Cover-CD-ROM

**Demo des Monats • Summoner**
THQs Rollenspiel will sich gegen *Baldur's Gate* behaupten. Überprüfen Sie anhand der spielbaren Demoversion selbst, ob das gelingen kann.

**+ 5 Demos**
**+ Über 20 Patches**
**+ Über 15 Tools**
**+ Alle aktuellen Grafikkarten-Treiber**






## Preiswert

Sie werden schon mit der Nase darauf gestoßen sein: Game On! kostet Sie mit CD-ROM tatsächlich nur fünf Mark und keinen Pfennig mehr. Und dabei handelt es sich eben nicht um einen Einführungspreis. Nein, wir werden versuchen, unseren Preis dauerhaft niedrig zu halten – auch bei steigenden Seitenumfängen.




## Ohne Schnörkel

Endlich Schluss mit den Screenshot-Orgien! Bei Game On! werden Sie anstelle von Minibildchen größere Spielebilder zu sehen bekommen als bei den meisten Konkurrenzblättern. Weil wir wollen, dass Sie auf den ersten Blick selbst sehen können, was die Grafik eines Computer- oder Videospiels taugt.




## Detailliert!

Game On! schaut über den PC-Tellerrand hinaus. Wussten Sie etwa, dass sich auch für tragbare Mini-Computer (PDAs) langsam eine Spieleszene etabliert und dass uns spätestens mit der Einführung der UMTS-Technik eine Spielewelle für Handys blüht? Bei uns werden Sie über alle Trends informiert. Ausgabe für Ausgabe und mit immer wieder neuen Schwerpunktthemen.

# GAME ON!
## stellt sich vor

## Lustvoll!

Ihr Handy-Vertrag ist ausgelaufen und Sie sind auf der Suche nach einem neuen Mobiltelefon? Ihr CD-Player müsste dringend gegen ein neues DVD-Gerät ausgetauscht werden? Ihr Organizer hat zu wenig Speicher? Dann werden Sie ganz bestimmt in unserer Rubrik für Hightech-Produkte fündig. Viel Spaß beim Einkauf!




## Ausgezeichnet!

Game On! vergibt zwei Auszeichnungen: Für besonders empfehlenswerte Produkte gibt's den Top-of-Game On!-Award. Dieser ist nicht zwingend an eine bestimmte Bewertung gebunden, sondern würdigt generell die Ausnahmestellung eines Produktes. Perfekt designte, informative und leicht zu bedienende Internetseiten bekommen von uns die Auszeichnung Top-of-Net.




## Kompetent!

Unsere Redaktion wird von erfahrenen Spielekennern geleitet, die seit Jahren Computerspiele bewerten. Chefredakteur Christian Bigge arbeitete fünf Jahre als stellvertretender Chefredakteur für das Spielemagazin PC Action, sein jetziger Stellvertreter Harald Wagner gehörte zur Gründungsmannschaft von PC Games.



## Transparent!

Sicher haben Sie eine Schule besucht. Das ist gut so, denn damit verfügen Sie über das gesammelte Wissen, das Sie zum Verständnis unseres Bewertungssystems benötigen. Denn wir verwenden ein in Zehntelschritten abgestuftes Schulnotensystem. Diesem System werden Sie im ganzen Heft begegnen, egal ob wir für Sie Spiele, Kinofilme oder Grafikkarten testen. Einfach, oder?

## Ohne Scheuklappen!

„Konsolen sind Mist, ich spiele nur am PC!" Solche engstirnigen Aussagen hört man nur zu oft. Wussten Sie, dass die Hälfte der Messebesucher der letzten E3 (Fachmesse in Los Angeles) nicht erkennen konnten, auf welchem System das Spiel lief, das ihnen gerade vorgeführt wurde? Genau darum werden Sie bei uns auch über die Highlights der Konsolenspiele informiert.

## Cineastisch!

Rund 85 Prozent der Computerspieler gehen gern ins Kino. Wir auch! Nicht zuletzt deshalb, um Sie darüber zu informieren, welche Filme ihr Eintrittsgeld wert sind und welche nicht. Zugegeben, Filme sind Geschmackssache. Dennoch unser Tipp: Vertrauen Sie auf unser Gespür, schließlich haben wir die gleichen Interessen wie Sie.

## Wenn Sie sich fragen, wer denn ein weiteres Spielemagazin wirklich braucht, dann wissen wir die Antwort: Sie!

Denn Game On! ist anders als andere Spielemagazine – und das gleich in vielerlei Hinsicht. Natürlich können Sie von uns erwarten, den Marktüberblick über die ganze Welt der PC-Spiele serviert zu bekommen. Doch darüber hinaus bieten wir mehr. Ohne permanent durch eine PC-Brille zu schauen, stellen wir Ihnen auch die Top-Games der Next-Generation-Spielkonsolen vor. Weil wir davon ausgehen, dass Sie gerne erfahren wollen, welche Version von *FIFA 200x* den Kauf mehr lohnt.

Wenn Sie zudem noch technik- und filminteressiert sind, haben Sie genau zum richtigen Magazin gegriffen. Kompetent und selektiv berichten wir über Kino-Blockbuster und DVD-Hits, denen Sie getrost zwei Stunden Ihrer Zeit opfern können, und über technische Kabinettstückchen, die mehr als einen zweiten Blick wert sind. Was Sie sonst noch bei Game On! entdecken können, haben wir kurz und knapp auf dieser Doppelseite zusammengefasst.

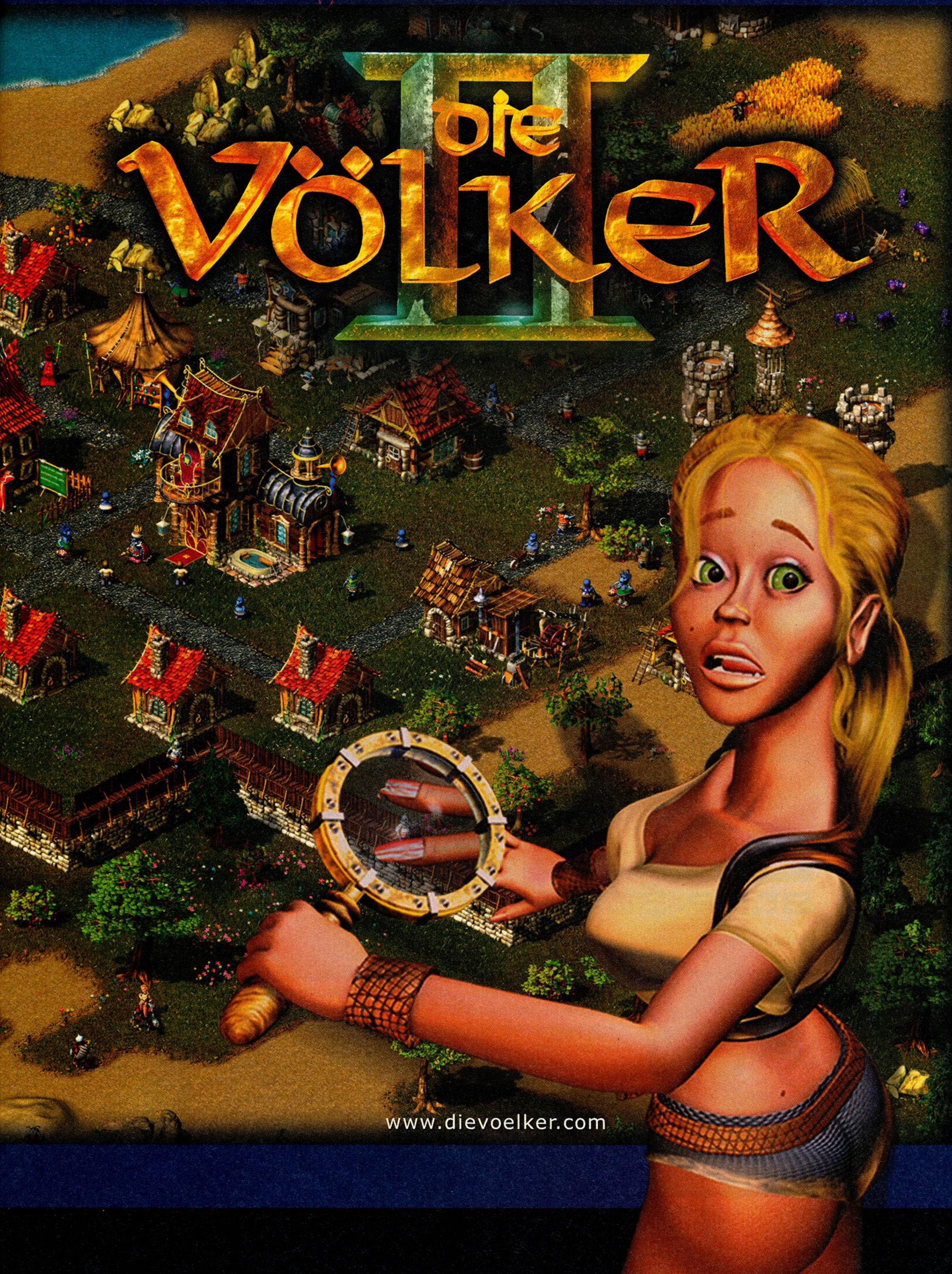
## Lesernah!

Wir haben ein offenes Ohr für Ihre Anregungen! Über die E-Mail-Adresse redaktion@game-on.de können Sie gern mit uns Kontakt aufnehmen. Wir werden uns bemühen, einen Großteil Ihrer Fragen persönlich zu beantworten, und sind offen für konstruktive Kritik. Bitte nutzen Sie auch die Leserbefragung auf Seite 128, damit wir Sie besser kennen lernen.

## Fernsehtauglich!

Jeden Samstag- und Sonntagabend können Sie professionell produzierte Beiträge über Computer- und Videospiele auch im Fernsehen verfolgen. Wo? In der einstündigen TV-Show von Game On! TV auf NBC Giga (Reichweite: 18,4 Millionen Haushalte), der Prime Time für Gamer. Unsere Fernsehredaktion bietet Ihnen zweimal wöchentlich informative Hintergrundberichte, aktuelle Spiele-Nachrichten und Charts, aussagekräftige Tests und interessante Studiogäste. Das Team von Game On! TV freut sich darauf, Sie bald als Zuschauer begrüßen zu dürfen.




Handeln - Kämpfen - Diplomatie
Die Völker II
www.dievoelker.com

# tribes 2

**Ego-Shooter • Teamplay ist alles!**

*Tribes 2* gehört bei den eingefleischten Onlinespielern zu den wohl am meisten erwarteten Shootern. Der Nachfolger von *Starsiege Tribes* kommt mit weitaus besserer Grafik, schnellerem Netzwerk-Code sowie ausgefeilterem Gameplay. Über 50 Spieler werden mit ihren Teams (so genannten Tribes) in sieben verschiedenen Spielmodi gegeneinander antreten und dabei nicht nur Rüstung und Bewaffnung aussuchen, sondern auch Fahr- und Flugzeuge nutzen können. (BB)

**Entwickler:** Dynamix **Vertrieb:** Havas Interactive **Erscheint:** April 2001 **Online:** www.sierra-tribes2.de



**Bitte recht freundlich** • Im zweiten Teil ist mit den Bioderm eine neue Rasse hinzugekommen.



**Versammelte Mannschaft** • Die Auswahl Ihrer Rüstung bestimmt, welche Waffen Sie tragen können und ob Sie Ihre Basis verteidigen oder den gegnerischen Tribe angreifen.

# z2 steel soldiers

**Echtzeitstrategie • Actionlastige Schlachten der etwas anderen Art**



**Explosiv** • Die Lichteffekte hinterlassen einen tollen Eindruck.

Mit einem dreidimensionalen Terrain und einer ausgefeilten Künstlichen Intelligenz unternehmen die Bitmap Brothers den zweiten Versuch, das Echtzeit-Strategie-Genre zu revolutionieren. Die Jagd nach Flaggen und Territorien soll deutlich schneller ablaufen als bei der Konkurrenz, der happige Schwierigkeitsgrad des Vorgängers wurde bewusst gedrosselt. (JG)

**Entwickler:** Bitmap Brothers **Vertrieb:** BigBen Interactive **Erscheint:** 2. Quartal 2001 **Online:** www.bitmap-brothers.co.uk

# doom 3

**Ego-Shooter • Aufsehen bei der Macworld Expo 2001**

Da spazierte bei der Macworld-Messe in Japan doch tatsächlich Designer-Ikone John Carmack höchstpersönlich auf die Bühne und präsentierte dem staunenden Publikum eine erste lauffähige Version von *Doom 3*, die einen ausgezeichneten Eindruck hinterließ. Intel-Besitzer müssen aber nicht verzweifeln: Natürlich erscheint das Spiel auch auf dem PC. (JG)

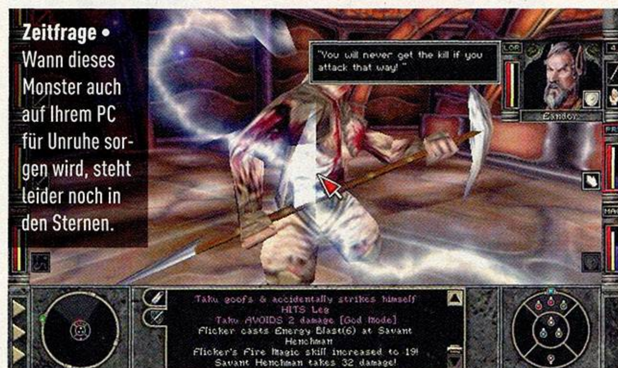
**Entwickler:** id Software **Vertrieb:** Noch nicht bekannt **Erscheint:** 4. Quartal 2001 **Online:** www.id-software.com



**Detailliert** • Die ersten Screenshots der neuen Grafik-Engine machen Lust auf mehr.

# wizardry 8

**Rollenspiel** • Sir-Tech noch immer ohne Vertrieb




**Zeitfrage** • Wann dieses Monster auch auf Ihrem PC für Unruhe sorgen wird, steht leider noch in den Sternen.

Trotz intensiver Suche hat man beim kanadischen Entwickler Sir-Tech noch immer keinen Vertrieb für den achten Teil der legendären Rollenspiel-Serie gefunden. Unterdessen arbeiten die Entwickler aber unter Hochdruck weiter und bestätigten, dass sich das Spiel nun tatsächlich in der Beta-Phase befindet. (JG)

**Entwickler:** Sir-Tech **Vertrieb:** Noch nicht bekannt **Erscheint:** Noch nicht bekannt **Online:** www.wizardry8.com



**Sehenswürdigkeiten** • Die 3D-Grafik sorgt für stimmungsvolle Bilder, momentan aber noch nicht für gute Übersicht.

# conflict zone

**Echtzeitstrategie** • 3D-Schlachten um Länder und PR

In dem in der nahen Zukunft angesiedelten *Conflict Zone* bekämpfen sich zwei Machtblöcke – eine Allianz demokratischer Nationen (ICP) und eine Geheimorganisation (Ghost). Die Entwickler versprechen eine anpassungsfähige KI und eine neuartige Komponente im strategischen Bereich: die Medien. Während die ICP sich um eine gute PR bemühen muss, manipuliert Ghost die öffentliche Meinung mittels Gehirnwäsche. (CK)

**Entwickler:** MASA **Vertrieb:** Ubi Soft **Erscheint:** April 2001 **Online:** www.ubisoft.de

# project eden

**Action-Adventure** • Nach Lara Croft der neueste Streich von Core Design

Mega-Städte überziehen die Erde. In einer wichtigen Fabrik treten Störungen auf; Technikerteams verschwinden spurlos. Sie übernehmen die Führung eines vierköpfigen Elite-Kommandos, das die Vorgänge aufklären soll. Während des Spieles können Sie jederzeit zwischen den Charakteren wechseln – ein kooperativer Multiplayer-Modus ist geplant. (CK)

**Entwickler:** Core Design **Vertrieb:** Eidos Interactive **Erscheint:** Ende Mai 2001 **Online:** www.eidosinteractive.co.uk/gss/legacy/project_eden

**Kraftpaket** • Das zweifelhafte Resultat des biologischen Super-GAUs sind solche übellaunigen Mutanten.

## newsticker

Virgin Interactive veröffentlicht im März die DVD-Version von **Baldur's Gate 2** zum Preis von 89 Mark. Die DVD enthält beide Sprachversionen sowie das **Icewind-Dale-Add-on Herz des Winters**. Im Sommer soll das Add-on zu **Baldur's Gate 2** mit dem Namen **Thron des Bhaal** in Deutschland erscheinen. ••• Im Februar hat Ubi Soft die Spieleschmiede Blue Byte gekauft, einen Monat später den Entertainmentbereich von TLC. ••• **Quake**- und **Doom**-Erfinder John Carmack wurde von der Academy of Interactive Arts and Science in die Hall of Fame aufgenommen. ••• Topware hat Konkurs angemeldet. Dennoch soll der Nachfolger des Echtzeitstrategiespiels **Earth 2150**, **The Moon Projekt**, wie geplant im Juni erscheinen. ••• Microsoft droht ein Rechtsstreit über die Namensrechte der Xbox. Die in Florida ansässige Firma Xbox-Technologies will klagen. Der Verkaufsstart der Konsole könnte sich dadurch verzögern. ••• Eidos will zusammen mit Nokia in den nächsten zwei Jahren fünf **WAP-fähige Handyspiele** entwickeln. ••• Motorola und Codeonline entwickeln WAP-Versionen von **Trivial Pursuit** und **Wer wird Millionär?** für Mobiltelefone. ••• Hasbro Interactive wurde von Infogrames übernommen. ••• Infogrames entwickelt ein Action-Adventure zum Agententhriller **Nikita**. ••• Human Head arbeitet derzeit an einem Konzept für das Wikinger-Epos **Rune 2**. ••• Mit **Neverwinter Nights** der Black Isle Studios will Interplay unter dem Markennamen Interplay.com im Internet Fuß fassen. ••• CDV will im nächsten Jahr das Strategie-Spiel **Heaven & Hell** veröffentlichen, das Elemente der Spiele **Black & White** und **Populous** miteinander vereinen soll.

# dragon riders: chronicles of pern

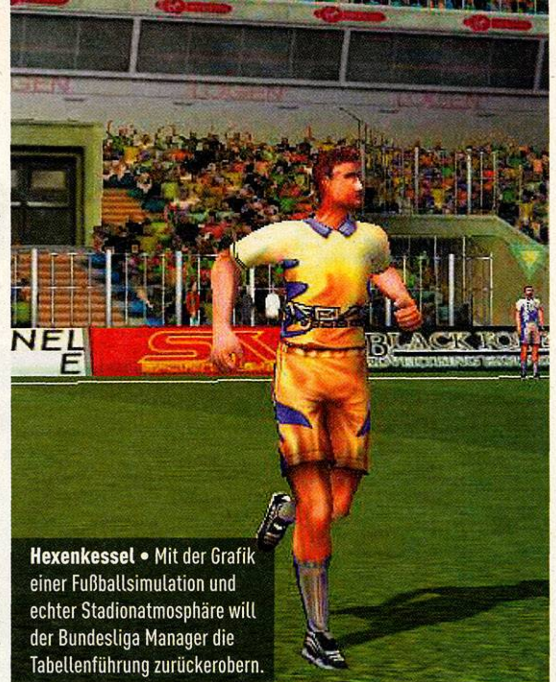
**Action-Adventure** • **Herz des Drachens**

**D***ragon Riders* basiert auf der gleichnamigen Buchserie von Anne McCaffrey. Im Kampf gegen Parasiten verändern Kolonisten genetisch Echsen zu Drachen. Die Jahrhunderte vergehen. Eine neue Gesellschaft ist entstanden, beherrscht von Drachenreitern. Sie sind einer davon. Auf der Suche nach einer neuen Hüterin für die Drachenkönigin kommen Sie einer größeren Bedrohung auf die Spur. Gespielt wird in einer 3D-Umgebung mit wechselnden Kameraperspektiven, wobei besonders die Drachen eine gute Figur machen. **(PR)**

**Entwickler:** Ubi Studios **Vertrieb:** Ubi Soft **Erscheint:** März 2001 **Online:** www.dragonriders-game.com




**Echsenfreund** • Mit einem Drachen einen Parkplatz zu finden ist offensichtlich einfacher, als man gemeinhin denkt.



**Hexenkessel** • Mit der Grafik einer Fußballsimulation und echter Stadionatmosphäre will der Bundesliga Manager die Tabellenführung zurückerobern.

# bundesliga manager x

**Wirtschaftssimulation** • **Des Kaisers neue Kleider**

**D**er jüngste Spross in der *Bundesliga Manager*-Familie steht kurz vor dem Anpfiff. Wieder übernehmen Sie die Geschicke eines Vereins, der ganz nach oben will. Mehr als 50 Taktikoptionen machen die Begegnung auf dem Rasen zur strategischen Herausforderung. Zur Bewältigung der berühmt-berüchtigten Tabellen können diverse Automatikfunktionen aktiviert werden. Alle Spieltage werden nun auch hier in Echtzeit berechnet. **(PR)**

**Entwickler:** Software 2000 **Vertrieb:** Bild Interactive **Erscheint:** April 2001
**Online:** www.bundesligamanager.de

# the elder scrolls 3: morrowind

**Rollenspiel** • **Episches Inselabenteuer**

**A**ls Gefangener werden Sie auf einer Insel ausgesetzt. Richtig gefangen werden Sie sich allerdings nicht fühlen, denn die Inselwelt ist riesig. Das dreidimensionale Territorium kann komplett auf eigene Faust erkundet werden, wobei es für den Spieler keinerlei Einschränkungen in der Bewegungsfreiheit geben soll. Etliche Orte und Randepisoden warten auf Entdeckung und Erfüllung, so dass Sie sogar Gefahr laufen werden, die eigentliche Hintergrundgeschichte beizeiten aus den Augen zu verlieren. Allein über 1.000 Nichtspieler-Charaktere leben in der Welt von *Morrowind* und auch jedes Monster soll seine eigene Geschichte haben. Vorsicht *Baldur's Gate 3*, hier wächst Konkurrenz heran. **(PR)**

**Entwickler:** Bethesda Softworks
**Vertrieb:** Noch nicht bekannt
**Erscheint:** Noch nicht bekannt
**Online:** www.morrowind.com

**Tempelwächter** • Die Figuren in Morrowind sind fantastisch animiert und unterstützen damit den Eindruck, sich in einer lebendigen Welt zu bewegen.

# die völker 2

**Aufbaustrategie • Der wahre Feind der Siedler**

Zwei Jahre, nachdem Amazonen, Sajiki und Pimmons die Spielergemeinde begeisterten, treten sie in *Die Völker 2* erneut auf den Plan. Schnappen Sie sich eins der Völker und errichten Sie ein funktionierendes Wirtschaftssystem und vergrößern Sie Ihren Einflussbereich. Insgesamt stehen für Ihre Schützlinge 47 Berufe zur Auswahl. Mit seiner perfekt animierten Grafik überflutet Sie *Die Völker 2* geradezu mit liebevollen Details. Um diese voll auskosten zu können, wurde den Völkern eine Zoomfunktion spendiert. Wenn alles klappt,finden Sie den Test des *Die Siedler*-Konkurrenten bereits in der nächsten Ausgabe. (PR)

**Entwickler:** JoWooD **Vertrieb:** Infogrames **Erscheint:** Mai 2001
**Online:** www.dievoelker.com



**Völkerverständigung** • Wie Die Siedler setzten auch Die Völker auf den größtmöglichen Wuselfaktor – mit einer Detailfülle, die immer wieder fesselt.

## newsticker

Die Erweiterungs-CD **Grand Prix 3 2000** mit allen Fahrern und Strecken der Saison 2000 soll im Sommer erhältlich sein. ••• Im Winter erwartet Sie das Echtzeitstrategiespiel **Starmageddon**, eine thematische Mischung aus dem Kinofilm **Armageddon** und dem Blizzard-Hit **Starcraft**. ••• Electronic Arts werkelt an dem Strategiespiel **Battlefield 1942**, welches Schlachten im Zweiten Weltkrieg simulieren soll. ••• Entwickler Sid Meier hat gegenüber Infogrames bestätigt, dass **Civilization 3** noch vor Weihnachten dieses Jahres fertiggestellt werden soll. ••• Einen Flipper mit der Grafikengine von **Unreal** entwickelt Electronic Arts. Name des Spiels: **Adventure Pinball: Forgotten Island**. ••• Der **Planer 3** kommt! Phenomedia und Greenwood Entertainment wollen den LKW-Manager noch in diesem Jahr auf die Piste schicken. ••• Eine Trucker-Simulation plant Ascaron. Im Spätsommer werden Sie bei dem „Rennspiel" **Rig & Roll** Ihre Fracht selbst zum Ziel transportieren müssen.

## wertungsvergleich

| SPIELETITEL | GAME ON! | PC GAMES | PC ACTION | GAMESTAR | PC PLAYER | COMPUTER BILD SPIELE |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Black & White | 1,3 | 9x% | 92% | 84% | 93% | - |
| Die Siedler 4 | 2,3 | 77% | 74% | 88% | 85% | 2,54 |
| Ducati World | 4,2 | 61% | 62% | 58% | 33% | - |
| F1 Racing Championship | 1,6 | 90% | 92% | 84% | 84% | 1,82 |
| F1 World GP 2000 | 2,8 | - | - | - | - | - |
| Final Fantasy 9 (PSone) | 1,6 | - | - | - | - | - |
| Freedom: First Resistance | 3,7 | - | - | - | - | - |
| Gothic | 1,8 | 85% | - | 88% | 87% | - |
| Hired Team Trial | 3,1 | - | - | - | - | - |
| Icewind Dale – Herz des Winters | 2,2 | - | - | 81% | 85% | - |
| ISS Pro Evolution 2 (PSone) | 1,4 | - | - | - | - | - |
| NBA Live 2001 | 1,6 | 89% | - | 86% | 88% | - |
| Necronomicon | 4,4 | 48% | - | - | 58% | - |
| Oil Tycoon | 4,1 | 46% | 53% | 48% | 50% | - |
| Star Trek – Away Team | 2,5 | 79% | - | 81% | 76% | - |
| Summoner (PS2) | 2,0 | - | - | - | - | - |
| Three Kingdoms | 2,6 | 70% | - | 74% | - | - |
| Ultima Online – Third Dawn | 2,4 | - | - | - | - | |
| Zone of the Enders (PS2) | 1,9 | - | - | - | - | - |

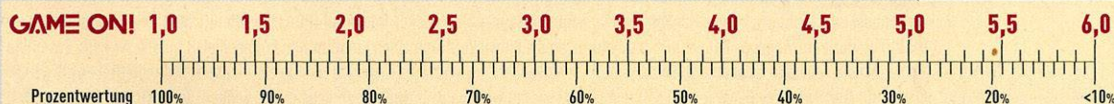
Grafik: 2,
Sound: 2,7
Steuerung: 4,1

*Leider nur ein schlecht programmierter Nachfolger!*

Spielspaß: **3,2**

## das notensystem

Wir werten innerhalb eines verfeinerten Notensystems von 1,0 bis 6,0. Dieses System ist den meisten Lesern aus der Schulzeit bestens vertraut. Sollten Sie unsere Game On!-Wertung dennoch in das Prozentsystem umrechnen wollen, hilft Ihnen nachstehende Skala dabei.



# Serious Sam

**Ego-Shooter • Allein gegen alle**

Sie sind Sam „Serious" Stone, Elitesöldner und geborene Kampfmaschine. Müssen Sie auch sein, denn beim Ego-Shooter *Serious Sam*, der sich selbst übrigens längst nicht so ernst nimmt, wie sein Name vermuten lässt, bekommen Sie es mit einer Massenansammlung von Aliens zu tun. In über 15 riesigen Außenlevels und Dungeons müssen Sie kräftig aufräumen. Bis zu 50 allerdings nicht sonderlich intelligente Gegner attackieren gleichzeitig und entfachen ein Feuerwerk an Grafikeffekten. Die Testversion des Spiels traf einen Tag vor Redaktionsschluss ein. Da das Spiel einen sehr guten Eindruck machte, haben wir uns gegen einen Schnellschuss und für einen ausführlichen Bericht in der nächsten Ausgabe entschieden. (CK)

**Entwickler:** Croteam **Vertrieb:** Take 2 **Erscheint:** Ende März 2001
**Online:** www.croteam.com

**Freak-Show** • Bei Serious Sam treffen Sie auf lauter merkwürdige Gestalten. Die Leveltexturen gerieten sehr detailliert.

# Cultures Mission-CD

**Aufbaustrategie** • **Erwarten Sie „Die Rache des Regengottes"**

Schon im April dürfen Sie sich auf eine neue Kampagne mit sieben Missionen freuen. Das Add-on, für das Sie das Hauptprogramm des erfolgreichen Aufbaustratgiespiels benötigen werden, bietet zudem neue Einzel- und Mehrspielerkarten. Außerdem darf Ihr Wikingervolk nun Krieger von verbündeten Indianerstämmen zur Landesverteidigung und für Feldzüge anheuern. Der Preis der Mission-CD wird etwa DM 30,- betragen. (CB)

**Entwickler:** Funatics **Vertrieb:** Phenomedia **Erscheint:** April 2001
**Online:** www.cultures.de


**Schutzauftrag** • Diese angeheuerten Indianer überwachen den Warentransport Ihrer Wikinger.

# Das Forumszitat des Monats

**„Norden", am 1.03.2001, 10 Uhr 38, in Blue Bytes Siedler-Forum**

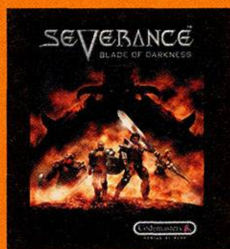
„Ich bin 58 und habe mir den Computer nur zum Spielen gekauft. Etliche Freunde, die demnächst in Rente gehen, planen das auch. Beruflich saßen zwar alle vor dem Computer, aber lief etwas nicht, kam der Fachmann. Ich habe zig Spiele, *Siedler 3* ist mein Favorit. Durch die Ägypter habe ich ein paar graue Haare mehr bekommen. Ich kann die CD installieren, ein Update herunterladen, aber irgendwann ist Schluss. Wenn ich mir durchlese, was ich alles machen soll, um *Siedler 4* zu spielen, sträuben sich mir die Haare. Ich kann das nicht."

**Antwort von Blue Byte am 01.03.2001, 10 Uhr 56:**
„Hallo Norden, es freut uns natürlich sehr, dass unsere interessanten Spiele nicht nur von 16-Jährigen gespielt werden. Wenn man sich mit dem PC nicht sehr gut auskennt und technische Probleme hat, ist es am besten, direkt bei unserer Hotline anzurufen. Die Mitarbeiter können direkt nachfragen und das Problem schnell einkreisen. Unsere Hotline ist von 15:00 – 19:00 Uhr zu erreichen. Wenn man nicht direkt durchkommt, kann man auch gerne eine E-Mail schicken und um einen Rückruf bitten. Blue Byte Hotline: hotline@bluebyte.de, Telefon: +49 (0)2 08. 4 50 29-29."

**GAME ON! MEINT:**
Es ist schön, dass sich Blue Byte in seinem Forum um die Anliegen seiner Kunden kümmert. Weniger schön ist allerdings, dass eine fehlerhafte Verkaufsversion eines potenziell guten Spiels in den Handel gelangt. Wer oder was auch immer für diese Panne verantwortlich war – so etwas darf einfach nicht passieren. Das wirft ein schlechtes Licht auf die Branche und hilft nicht gerade dem Bestreben, mittelfristig neue Spielekunden zu gewinnen. Ein Statement von Blue Byte zu den Fehlern bei *Die Siedler 4* finden Sie in unserem Spieletest ab Seite 62.

**newsticker**

Ludigames, eine Tochterfirma von Ubi Soft, will im Sommer **Rayman** für Pocket-Computer (PDAs) veröffentlichen. ••• Rechtsstreit: New Line Cinema will einen Film mit dem Namen **Diablo** produzieren, dagegen hat aber Blizzard etwas, da die Entwicklerfirma einen Kinofilm zum Rollenspiel-Hit plant. ••• Die Ensemble Studios (**Age of Empires**) und LucasArts wollen gemeinsam ein **Star Wars**-Echtzeitstrategiespiel entwickeln. ••• Echtzeit-Gefechte im All verspricht der Strategietitel **Far Gate** von Virgin Interactive. ••• Ascaron kündigte ein Add-on für **Der Patrizier 2** mit neuen Features für Oktober an. ••• Anco, Entwickler der legendären Fußball-Serie **Kick Off**, bastelt für Ubi Soft an der WiSim **Fußball Manager 2001**.




TOP

**Severance B. o. D.**

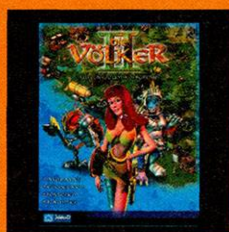
**PC CD-ROM**
Art.Nr.: PCCD3931
erhältlich
DM **69.95**




JETZT vorbestellen

**Bundesliga Manager X**

**PC CD-ROM + incl. gameplay X-Pack**
Art.Nr.: PCCD4858
Release: April 01
DM **89.95**



TOP

**Die Völker II**

**PC CD-ROM**
Art.Nr.: PCCD3445
Release: Mai 01
DM **89.95**

## PC Games

| | | | |
|---|---|---|---|
| Age of Sail 2 | Mrz 01 | DM | 69,95 |
| Age of Sail 2 EV | Feb 01 | DM | 109,95 |
| Alice | | DM | 89,95 |
| America | | DM | 69,95 |
| Aqua Nox | Mai 01 | DM | 69,95 |
| Art of Magic | Apr 01 | DM | 69,95 |
| Baldur´s Gate 2 Pr. Pack | Feb 01 | DM | 109,95 |
| Black & White | Apr 01 | DM | 99,95 |
| Bleifuss Offroad | | DM | 79,95 |
| C&C AlarmRot 2 | | DM | 69,95 |
| C&C AlarmRot 2 EV | | DM | 49,95 |
| Call to Power 2 | | DM | 79,95 |
| Clive Barker´s Undying | Mrz 01 | DM | 79,95 |
| Colin McRae Rally 2.0 | | DM | 69,95 |
| Demonworld II | | DM | 59,95 |
| Der Clou 2 | Mrz 01 | DM | 89,95 |
| Desperados: Wanted D. or A. | Apr 01 | DM | 89,95 |
| Die Gilde | Mai 01 | DM | 79,95 |
| Die Siedler 4 | Feb 01 | DM | 79,95 |
| Die Sims: Party ohne Grenzen | Apr 01 | DM | 39,95 |
| Die Völker 2 | Mrz 01 | DM | 89,95 |
| Ducati World | Feb 01 | DM | 59,95 |
| Duke Nukem - End.Species EV | Mrz 01 | DM | 59,95 |
| Duke Nukem - End.Species | Mrz 01 | DM | 54,95 |
| Evil Dead | Mai 01 | DM | 79,95 |
| Evil Dead: Hail the King EV | Mrz 01 | DM | 109,95 |
| Evil Twin | Mrz 01 | DM | 69,95 |
| F1 Racing Championship | Mrz 01 | DM | 79,95 |
| Fallout Tactics | Mrz 01 | DM | 69,95 |
| Far Gate | Mrz 01 | DM | 69,95 |
| Flucht v. Monkey Island | | DM | 89,95 |
| Giants inkl. Bonus CD | | DM | 69,95 |
| Grand Prix 3 | Mrz 01 | DM | 69,95 |
| Gothic | Mrz 01 | DM | 69,95 |
| Gunman Chronicles DV | | DM | 69,95 |
| Half Life Gen. Pack V2 DV | | DM | 49,95 |
| Hired Team Trial Gold | Feb 01 | DM | 69,95 |
| Icewind Dale | | DM | 79,95 |
| Icewind Dale - Heart of Winter | Feb 01 | DM | 49,95 |
| Mafia | Apr 01 | DM | 79,95 |
| Mechwarrior 4.0 | | DM | 89,95 |
| NBA Live 2001 | Mrz 01 | DM | 89,95 |
| No One Lives Forever | | DM | 79,95 |
| Oil Tycoon | | DM | 69,95 |
| Oni EV | Feb 01 | DM | 79,95 |
| Original War | Mrz 01 | DM | 69,95 |
| Pacific Warr.-Air Combat | | DM | 69,95 |
| Patrizier 2 | | DM | 89,95 |
| Raub | | DM | 69,95 |
| Sacrifice EV | | DM | 129,95 |
| Sacrifice Special Edition | | DM | 69,95 |
| Serious Sam | Mrz 01 | DM | 49,95 |
| Severance B. o. D. | Feb 01 | DM | 69,95 |
| Sheep | | DM | 74,95 |
| Sheep Dog´n Wolf | Mai 01 | DM | 79,95 |
| Simon t. Sorcerer 3D | Mrz 01 | DM | 79,95 |
| Squad Leader | Feb 01 | DM | 79,95 |
| Star Trek - Dominion Wars | Apr 01 | DM | 79,95 |
| Star Trek DS9 The Fallen | | DM | 79,95 |
| Star Wars EP1: Battle for Naboo | Apr 01 | DM | 79,95 |
| Starfleet Command 2 | | DM | 64,95 |
| Startopia-Die Raumstation | Jun 01 | DM | 84,95 |
| Sudden Strike:Forever | Apr 01 | DM | 69,95 |
| Sudden Strike:Blitzschlag | | DM | 39,95 |
| Summoner | Mai 01 | DM | 79,95 |
| Techno Mage | | DM | 89,95 |
| The Ward | | DM | 59,95 |
| Theme Park Manager | | DM | 89,95 |
| Three Kingdoms | Feb 01 | DM | 79,95 |
| Tribes 2 | Mrz 01 | DM | 74,95 |
| Tribes 2 EV | Mrz 01 | DM | 99,95 |
| Tropico | Apr 01 | DM | 69,95 |
| UEFA Challenge | Apr 01 | DM | 79,95 |
| Ultima Online: Third Dawn | Mrz 01 | DM | 29,95 |
| Wer wird Millionär? | | DM | 69,95 |
| Z2: Steel Soldiers | Apr 01 | DM | 89,95 |

## Preishammer

| | | |
|---|---|---|
| Aikens Artifact | DM | 59,95 |
| Baldur`s Gate 2 EV | DM | 99,95 |
| C&C 3 Tib. Sun Firestorm EV | DM | 19,95 |
| Call to Power 2 EV | DM | 49,95 |
| Cultures Entd. Vinlands | DM | 69,95 |
| Daikatana | DM | 39,95 |
| Delta Force 3 Land Warrio | DM | 69,95 |
| Deus Ex | DM | 69,95 |
| Earth 2150 Moon Projekt | DM | 29,95 |
| F1 2000 | DM | 49,95 |
| Grand Prix 3 | DM | 69,95 |
| Gunship | DM | 59,95 |
| Heavy Metal FAKK 2 | DM | 59,95 |
| Insane | DM | 69,95 |
| Jagged Alliance 2 1/2 | DM | 59,95 |
| Kiss Pinball | DM | 39,95 |
| MDK 2 | DM | 59,95 |
| Metal Gear Solid EV | DM | 49,95 |
| Microsoft Starlancer | DM | 59,95 |
| Need for Speed Porsche | DM | 49,95 |
| NHL 2001 | DM | 49,95 |
| Oni | DM | 64,95 |
| Pizza Connection 2 | DM | 59,95 |
| Resident Evil 3: Nemesis | DM | 59,95 |
| Rune | DM | 69,95 |
| Sacrifice Special Edition | DM | 69,95 |
| Soul Reaver | DM | 19,95 |
| Star Trek Voyager E.Force | DM | 59,95 |
| Sydney 2000 | DM | 39,95 |
| The Sims Mission | DM | 29,95 |
| Total Heaven 2 | DM | 19,95 |
| Ultima 9 World Edition | DM | 59,95 |
| Vampire: Die Maskerade | DM | 49,95 |
| Vampire Sp.Ed. | DM | 89,95 |
| Warm Up GP 2001 | DM | 49,95 |
| Whell of Time | DM | 29,95 |
| Woody Woodpecker Racing | DM | 49,95 |




Jeder Besteller eines PC-Spieles erhält bei uns ein F1 Racing Simulation (Originalversion) als Dankeschön gratis. Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie bitte unseren Katalog an.

**Hotline:**
Mo. - Fr. **8.30-22.30** Uhr
Sa. - So. **9.30-18.00** Uhr

 Portofreie Sonderlieferung*

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!

 Preishammer – aktuelle TopSpiele zum Spitzenpreis



Neuheiten – ab sofort erhältlich




**Lieferung innerhalb Deutschlands:**
Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.00 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variiren. Alle Angebote solange Vorrat reicht .

* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme – Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr.

 **(0931) 35 45 255** telefonische Bestellung

**oder 24h unter: www.gameplay.de**

 gameplay™

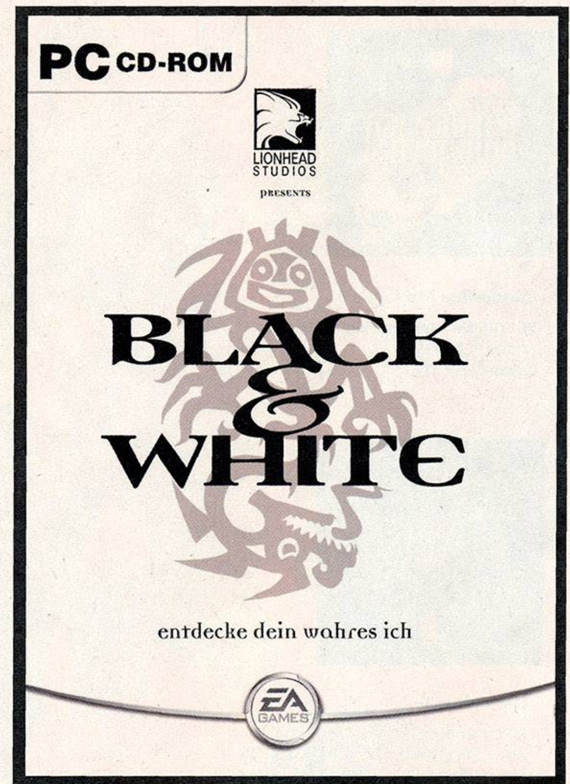
THE GATEWAY TO GAMES

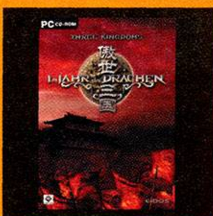
# Unser schönster Lohn: deine Augenringe.



**Black & White**
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3581
Releasedate: April 01

DM 99.95




**Three Kingdoms**
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD4779
Release: März 01
DM 79.95






**Desperados**
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD4560
Release: April 01
DM 89.95




**Fallout Tactics**
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD4768
Release: April 01
DM 69.95




**F1 Racing Championchip**
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD3843
Release: März 01
DM 79.95



## Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay



gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES



**Verbesserungswürdig** • Während die Spielgrafik bereits mit hübschen Details beeindruckt, wird sich das Menü noch einer Abmagerungskur unterziehen müssen.

# original war

**Echtzeitstrategie • Offener Angriff auf Command & Conquer**

Mit „Wir wollen den Pioniererfolg von *Command & Conquer* [...] wiederholen.", kündigte Virgin die *C&C*-Kopie des Brettspielentwicklers Altar an. In der Tat erfordert das Spiel wegen der Rollenspielaspekte mehr strategisches Geschick. Da man in das Training der Soldaten, Mechaniker und Ingenieure Zeit und Geld investiert, wird jeder Verlust ein Rückschlag für die Mission. (HW)

**Entwickler:** Altar Interactive **Vertrieb:** Virgin Interactive **Erscheint:** Mai 2001 **Online:** www.original-war.com

# dakar rally

**Rennspiel • Auf Jutta Kleinschmidts Spuren**

In *Dakar Rally* wird man eine Rallye in zwölf Etappen fahren, die nicht aus festgelegten Strecken bestehen. 24 Fahrzeuge aus den Kategorien Motorrad, Auto, Buggy oder Quad-Bike sollen für Abwechslung sorgen. Als spannendes Feature könnte sich der Management-Teil erweisen, in dem man Team und Fahrzeug versorgen sowie zwischen Reparatur und Fahren abwägen muss. (HW)

**Entwickler:** Broadsword Interactive **Vertrieb:** Acclaim **Erscheint:** 3. Quartal 2001 **Online:** www.acclaim.de



**Die Wüste lebt** • Die detailreich gezeichneten Landschaftsobjekte lassen die Wüste erfreulich authentisch erscheinen. Sogar einzelne Grashalme sind zu erkennen.

# der offene brief

**Von: Game On!**
**An: Peter Molyneux, Lionhead, Surrey, England**

Hi Peter,
Zahllose Zeilen wurden in den letzten Monaten über die Mehrspieler-Features von *Black & White* geschrieben. Beim Test mussten wir allerdings feststellen, dass es entgegen der Vorberichterstattung nur einen einzigen Modus gibt und beispielsweise der heiß ersehnte Chat- und Kampfmodus „The Gathering" gar nicht enthalten ist. Außerdem war schon lange nichts mehr von der Mehrspielerwelt „The Universe" zu hören, das Spiel scheint nicht einmal darauf vorbereitet zu sein.
Wie konnte es so weit kommen? Und was viel wichtiger ist: werden diese Features in Zukunft nachgereicht?
Ihre Game On!



**Peter Molyneux, Director von Lionhead**

Vor circa sechs Monaten war „The Gathering" ein separater Online-Modus. Während der Testphase fanden wir allerdings heraus, dass die meisten Spieler die gesamte Funktionalität von „The Gathering" auch im normalen Online-Spiel haben wollen. Also übertrugen wir alle Features und strichen „The Gathering". Außerdem bauten wir noch einen kooperativen Modus in den Mehrspielermodus ein, damit mehrere Spieler als ein einziger Gott antreten können.

„Universe" ist ein Projekt, das realisiert wird, wenn sich *Black & White* ausreichend gut verkauft – die Idee einer räumlich und zeitlich unbegrenzten Welt, auf der mehrere hundert Götter streiten, erscheint mir sehr reizvoll.

Da wir so große Unterstützung von der Spieler-Community erfuhren, wird diese entscheiden können, was wir als Nächstes entwickeln. Und wenn dies ein funktionsreduzierter Mehrspielermodus sein wird, entwickeln wir eben diesen.




# c&c: renegade

**Ego-Shooter • Nachrichtensperre beendet**

Nach fast einem halben Jahr des Schweigens hat Westwood den Vorhang ein wenig gelüftet. So wird der 3D-Actiontitel nicht nur grafisch an *C&C* angelehnt sein, auch die bekannten Wirtschaftskreisläufe sind enthalten und können vom Spieler sabotiert werden. Sogar die altbewährten Strategien werden vom Computer übernommen: Bemerkt der virtuelle gegnerische Befehlshaber den Spieler, schickt er sofort Verstärkung und baut an den entsprechenden Stellen Geschütze auf. (HW)

**Entwickler:** Westwood **Vertrieb:** Electronic Arts **Erscheint:** 4. Quartal 2001 **Online:** westwood.ea.com



**In aller Stille** • Anders als im Echtzeitstrategiespiel bemerken die Soldaten nur das, was sich vor ihren Augen abspielt. Ansonsten sind Unterschiede erfreulich selten.

# uefa challenge

**Sportspiel • Konkurrenz für FIFA 2001 in Sicht**



Infogrames geht in die Vollen. Nach den eher mäßigen Erfolgen der ersten Spiele mit UEFA-Lizenz soll das neue UEFA Challenge endlich die Wachablösung in dem von EA dominierten Sport-Genre herbeiführen. Die Grafik-Engine macht einen hervorragenden Eindruck, 16 Originalteams versprechen hohen Realismus und die Steuerung geht schon in der Beta angenehm leicht von der Hand. (JG)

**Entwickler:** Infogrames **Vertrieb:** Infogrames
**Erscheint:** April 2001 **Online:** www.infogrames.de

**Verladen** • So schön wie hier können auch Sie den gegnerischen Torwart narren und die Pille zwischen die Pfosten bugsieren.

# operation flashpoint

**Action-Adventure • Hyperrealistische Gefechte anno 1985**

*Operation Flashpoint – Coldwar Crisis* besticht durch eine äußerst realistische Darstellung des Kalten Krieges anhand einer fiktiven Krisensituation. Von der Grafik über die Waffen und die Ausrüstung bis hin zu taktischen Manövern: Die Entwickler haben sich mit jedem Detail größte Mühe gegeben. Sie können nicht nur als Soldat kämpfen, sondern sich auch als Panzer-Kommandant oder Hubschrauber-Pilot versuchen. (BB)

**Entwickler:** Bohemia Studios **Vertrieb:** Codemasters **Erscheint:** 2. Quartal 2001
**Online:** www.flashpoint1985.com



**Schützenhilfe** • In manchen Missionen müssen Sie Ihren Kameraden Schützenhilfe aus der Luft geben. Sie können nicht nur Hubschrauber fliegen, sondern auch Panzer fahren.



**Gefährlich nah** • Dieser Skelettkrieger will Ihnen an den Kragen. Je nachdem, welchen Charakter Sie ausgewählt haben, stehen Ihnen verschiedene Angriffsmöglichkeiten zur Verfügung.

# legends of might & magic

**Ego-Shooter • Online-Deathmatch im Mittelalter**

Man nehme das bewährte *Might & Magic*-Universum und die beliebte Engine von Monolith und bastele daraus ein Online-Actionspiel aus der Ich-Perspektive. Die Szenarien für das Spiel sind sämtlich aus den vorhergegangenen Abenteuern genommen. Bis zu 16 Spieler pro Team können via Internet oder lokalem Netzwerk gegeneinander im Deathmatch antreten. Ihnen stehen sechs Charakterklassen zur Auswahl, die Fähigkeiten Ihrer Helden können Sie fast nach Belieben ausbauen. (BB)

**Entwickler:** 3DO **Vertrieb:** Infogrames **Erscheint:** 6. April 2001 **Online:** www.infogrames.de

# anno 1503

**Aufbaustrategie • Erweitertes Kampfsystem beschlossene Sache**

Entdeckung, Aufbau, Handel, Diplomatie und Kampf. Diese fünf Elemente werden auch bei *Anno 1503* wieder viele Spieler in den Bann ziehen. Im Gegensatz zum Vorgänger bietet *Anno 1503* ein erweitertes Kampfsystem. So haben defensive Spieler nun mehr Möglichkeiten, ihre Stadt zu verteidigen, für Angriffe sollen weitere Einheitentypen zur Verfügung stehen. (BB)

**Entwickler:** Sunflowers/MaxDesign **Vertrieb:** Infogrames **Erscheint:** Oktober 2001 **Online:** www.anno1503.com



**Gut geschützt** • In Anno 1503 haben defensive Spieler nun mehr Chancen, ihre Städte bei Belagerungen zu schützen – zum Beispiel mit bemannten Stadtmauern.

# THREE KINGDOMS

傲世三国

# Im JAHR des DRACHEN

戰 „Ersteindruck: sehr gut. AoE-Klon plus Siedler-Gewusel plus frische Ideen: Als Kriegsherr bauen, belagern, zaubern und kämpfen Sie im alten China." (GameStar 02/2001)

戰 „... die Ära der Drei Königreiche. Eidos will sie uns in einer Echtzeitstrategie der Sonderklasse näher bringen." (PC Player 01/2001)

戰 „Im Jahr des Drachen könnte sich am Ende als das bessere AoE erweisen." (www.gamigo.de Dezember 2000)

戰 „Ersteindruck: sehr gut! Für mich ist Three Kingdoms: im Jahr des Drachen ein absoluter Tipp für das nächste Jahr. Endlich ein Spiel, welches es schafft, das bekannte RTS-Genre wieder mit neuen Ideen zu beglücken!" (www.gamez.de Dezember 2000)












Demnächst im Handel

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

# charts



## Die Top 20 Deutschland



| Platz | Vorwoche | Tendenz | Titel |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | – | Wer wird Millionär? |
| 2 | 2 | – | Der Patrizier 2 |
| 3 | RAUS | ↑ | RTL Skispringen – Herausforderung 2001 |
| 4 | 8 | ↑ | Die Sims |
| 5 | 5 | – | Cossacks – European Wars |
| 6 | 14 | ↑ | No One Lives Forever |
| 7 | 4 | ↓ | C&C – Alarmstufe Rot 2 |
| 8 | NEU | ↑ | Giants |
| 9 | 3 | ↓ | FIFA 2001 |
| 10 | 12 | ↑ | Baldurs Gate 2 – Schatten von Amn |
| 11 | 11 | – | Colin Mc Rae Rally 2.0 |
| 12 | 16 | ↑ | Project I.G.I. |
| 13 | 13 | – | Tony Hawk's Pro Skater 2 |
| 14 | 10 | ↓ | Hitman – Codename 47 |
| 15 | 15 | – | Age of Empires 2 |
| 16 | 9 | ↓ | Flucht von Monkey Island |
| 17 | NEU | ↑ | Gunman Chonicles (dt. Version) |
| 18 | 17 | ↓ | Sudden Strike |
| 19 | 18 | ↓ | Grand Prix 3 |
| 20 | RAUS | ↑ | Call to Power 2 |

## Die Top 5 England



| Platz | Vorwoche | Tendenz | Titel |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | – | Who wants to be a Millionaire |
| 2 | 2 | – | Championship Manager Season 00/01 |
| 3 | 4 | ↑ | The Sims |
| 4 | RAUS | ↓ | The Sims – Livin' it Up |
| 5 | 3 | ↓ | C&C – Red Alert 2 |

## Die Top 5 USA



| Platz | Vorwoche | Tendenz | Titel |
|---|---|---|---|
| 1 | NEU | ↑ | Frogger |
| 2 | 2 | – | The Sims |
| 3 | 4 | ↑ | The Sims: Livin' Large |
| 4 | 3 | ↓ | Rollercoaster Tycoon |
| 5 | NEU | ↑ | Indiziertes Spiel |

## Die Top 5 PlayStation 1

| Platz | Titel |
|---|---|
| 1 | Wer wid Millionär? |
| 2 | Driver 2 |
| 3 | Tony Hawk's Pro Skater 2 |
| 4 | FIFA 2001 |
| 5 | Medal of Honor – Underground |

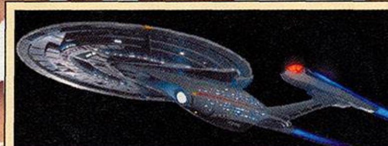
## Die Top 5 Dreamcast

| Platz | Titel |
|---|---|
| 1 | Shenmue |
| 2 | Virtua Tennis |
| 3 | MSR – Metropolis Street Racer |
| 4 | Tony Hawk's Pro Skater 2 |
| 5 | Sega GT |

## Die Top 5 PlayStation 2

| Platz | Titel |
|---|---|
| 1 | SSX |
| 2 | Dead or Alive 2 |
| 3 | Tekken Tag Tournament |
| 4 | FIFA 2001 |
| 5 | F1 Championchip Season 2000 |





**BONN, 6.-8. APRIL** In Bonn findet eine der beliebtesten **STAR-TREK-CONVENTIONS** in Deutschland statt, die **FEDCON**. Fans dürfen sich im Bonner Maritim Hotel auf jede Menge **SERIENSTARS** zum Anfassen freuen. Tageskarten kosten zwischen 80 und 100 Mark. Infos gibt's unter **WWW.FEDCON.DE**.




**SEATTLE, 12.-13. MÄRZ** Die Firma **MICROSOFT** bittet zur hauseigenen Spielemesse **GAMESTOCK**. Fachjournalisten aus aller Welt werden erwartet, natürlich wird auch Game On! in Seattle vor Ort sein und Ihnen in der nächsten Ausgabe Bilder und Infos von potenziellen Hits wie **FREELANCER**, **DUNGEON SIEGE** und **HALO** präsentieren. Gespannt sind wir auch auf die Premieren vieler **XBOX**-Games.

## die verschiebung des monats:

# Freelancer

Laut der Microsoft-Games-Website (http://www.microsoft.com/games/home/games.asp?g=122) wird das Weltraumepos nun erst im Frühjahr 2002 zur Landung auf die Erde ansetzen. Damit wurde der Start um weitere sechs Monate verschoben. Von Microsoft war dazu keine offizielle Stellungnahme zu bekommen.

**Warteschleife** • Auch in diesem Jahr wird Microsofts Freelancer definitiv nicht abheben.




**HANNOVER, 22.-28. MÄRZ** Hannover ist erneut Gastgeber der weltgrößten Computermesse **CEBIT**. Mit **8.115 AUSSTELLERN AUS 60 LÄNDERN** auf 422.109 Quadratmetern Standfläche wird erneut ein **NEUER MESSEREKORD** erwartet. Mal sehen, welche Produkte und Neuheiten auch Spieler begeistern können.



**NÜRNBERG, 15. MÄRZ** Bill Roper von Blizzard Entertainment schaut in der Redaktion vorbei und bringt eine spielbare Version des Add-ons zu *Diablo 2* mit. Sind Sie genauso gespannt wie wir?

# was kommt wann?

### Jetzt im Handel

| Titel | Entwickler |
|---|---|
| Age of Sail 2 | Talonsoft |
| ATC | PC Aviator |
| Clive Barker's The Undying | Electronic Arts |
| Freedom | Red Storm |
| Gothic | Piranha Bytes |
| Severance: Blade of Darkness | Codemasters |

### April 2001

| Titel | Genre | Entwickler |
|---|---|---|
| Black & White | Echtzeitstrategie | Lionhead |
| Evil Dead: Hail to the King | Action-Adventure | Heavy Iron Studios |
| Z2: Steel Soldiers | Echtzeitstrategie | Bitmap Brothers |

### Mai 2001

| Titel | Genre | Entwickler |
|---|---|---|
| Alone in the Dark 4 | Action-Adventure | Infogrames |
| Anstoss Action | Sportspiel | Ascaron |
| Arcanum | Rollenspiel | Troika Games |
| Tribes 2 | Ego-Shooter | Dynamix |

### Coming Soon

| Titel | Genre | Entwickler | Erscheint |
|---|---|---|---|
| Anno 1503 | Aufbaustrategie | Sunflowers | 3. Quartal 2001 |
| Aquanox | Action | Massive Development | 1. Quartal 2001 |
| Buffy | Action-Adventure | Fox Interactive | 3. Quartal 2001 |
| C&C Renegade | Ego-Shooter | Westwood | Oktober 2001 |
| Comanche 4 | Flug-Simulation | Novalogic | 3. Quartal 2001 |
| Diablo 2: Add-on | Rollenspiel | Blizzard | 2. Quartal 2001 |
| Dragon Riders: Chronicles of Pern | Action-Adventure | Ubi Soft | 4. Quartal 2001 |
| Duke Nukem Forever | Ego-Shooter | 3D Realms | 3. Quartal 2001 |
| Emperor: Battle for Dune | Echtzeitstrategie | Westwood | Juni 2001 |
| Empire Earth | Echtzeitstrategie | Stainless Steel | 2. Quartal 2001 |
| Fly! 2001 | Flug-Simulation | Terminal Reality | 3. Quartal 2001 |
| Freelancer | Action | Digital Anvil | 1. Quartal 2002 |
| Halo | Action | Bungie | 4. Quartal 2001 |
| Industriegigant 2 | WiSim | JoWooD | August 2001 |
| Mafia | Action | Illusion Softwork | 4. Quartal 2001 |
| Max Payne | Action | Remedy | August 2001 |
| Myst 3 | Adventure | Presto | 2. Quartal 2001 |
| Pool of Radiance 2 | Rollenspiel | SSI | Juni 2001 |
| Praetorians | Strategie | Pyro | 2. Quartal 2001 |
| Republic | Echtzeitstrategie | Elixir Studios | 3. Quartal 2001 |
| Shadowbane | Online-Rollensp. | Wolfpack | August 2001 |
| Simon the Sorceror 3D | Adventure | Adventure Soft | 2. Quartal 2001 |
| Sims Ville | Aufbaustrategie | Maxis | 2. Quartal 2001 |
| Ultima Online 2 | Online-Rollensp. | Origin | 3. Quartal 2001 |
| Warcraft 3 | Echtzeitstrategie | Blizzard | 2. Quartal 2001 |

# leserbriefe

Liebe Leser,

in der Hand halten Sie die Erstausgabe von Game On! Wenn Sie schon zuvor Spielemagazine gelesen haben, werden Ihnen viele Rubriken und Aufteilungen bekannt vorkommen. Einige Dinge in unserem Magazin sind jedoch **völlig neu und vielleicht zunächst ungewohnt**. Auf den Leserbriefseiten haben wir deshalb schon diesmal ein paar Antworten auf mögliche Fragen gegeben. Wir freuen uns auf Ihre **Fragen, Wünsche, Anregungen und Kritik,** die wir ab der nächsten Ausgabe hier diskutieren werden. Sie erreichen uns unter leserbriefe@game-on.de.




**Lustobjekte** • Wir stellen Ihnen auch Geräte vor, die nur wenig mit Spielen zu tun haben, aber zum Lifestyle eines jeden Spielers gehören.

***Die 5 Mark sind ja durchaus ein toller Einführungspreis. Wann wird der Preis auf die sonst üblichen 10 Mark erhöht?***

Der niedrige Preis wird nur dadurch möglich, dass wir über eine straffe Kalkulation und ein produktives Team verfügen. Der Preis von 5 Mark ist daher kein Einführungsangebot und wird sich auf absehbare Zeit nicht ändern.

***Warum berichtet Game On! auch über Lifestyle-Themen wie Filme oder Gadgets und testet Konsolenspiele?***

Wir wollen auf diesen Seiten einen Blick abseits der PC-Spiele wagen. Laut aktuellen Umfragen sind PC-Spieler technikbegeistert, verzichten nicht auf Kinobesuche und werfen gelegentlich sogar einen neidvollen Blicke auf das eine oder andere Konsolenspiel. Ob der aktuelle Film-Hype die 15 Mark an der Kinokasse wert ist und was das neue Palmtop so alles kann, ob *NHL 2002* auf dem PC wirklich besser ist als auf der Konsole – wir informieren Sie kurz, kernig und kompetent.

***Seit Anfang März läuft auf NBC Giga die Fernsehsendung Game On! TV. Ist Game On! das Heft zur Sendung?***

Beide Formate berichten über Computerspiele und alles, was dazugehört. Dennoch begleitet weder das Heft die Sendung noch die Sendung das Heft, schließlich hat jedes Medium seine eigenen Stärken. Im Heft finden Sie beispielsweise ausführliche Produkttests mit gestochen scharfen, hochauflösenden Bildschirmfotos, in der TV-Sendung sehen Sie hingegen in bewegten Bildern, wie sich ein Spiel auf Ihrem Bildschirm präsentieren wird.

***Game On! berichtet auch über Online-Themen. Aus welchen Gründen?***

Das Medium Internet nimmt einen hohen Stellenwert bei Game On! ein. Unsere Branche hat sich in den letzten Jahren gewandelt: Viele Hersteller setzen bereits zum Großteil oder sogar ausschließlich auf den Mehrspielermodus ihrer Produkte. Die Zahlen der aktiven *Counter Strike-* oder *Diablo 2-*Spieler sprechen eine deutliche Sprache. Deshalb gibt es eine gesonderte Online-Rubrik mit Nachrichten, Vorschauen und Tests zu reinen Internetspielen. Bei Spielen, die über einen ausgeprägten Online- oder Mehrspielermodus verfügen, finden Sie einen Artikel darüber direkt nach dem Test. Noch mehr Internet gibt's demnächst im Internet unter www.game-on.de.

***Es gibt ja bereits zahlreiche Spielemagazine. Wieso sollte ich mir die Game On! kaufen?***

Weil Game On! die Themen Spiele, Online und Hardware auf eine andere Weise angeht als die etablierten Zeitschriften und darüber hinaus ein wesentlich breiteres Themenspektrum behandelt. Wir versuchen, über das „Electronic Entertainment" auf eine seriöse, erwachsene und dennoch dem Thema angemessene Weise zu berichten, die dem modernen Spieler gerecht wird. Spielen am Bildschirm ist mittlerweile eine Selbstverständlichkeit geworden und gehört ebenso zum Lifestyle wie ein Kinobesuch. Glaubenskriege zwischen PC- und Konsolenspielern werden Sie bei uns daher nicht finden, dafür eine objektive Berichterstattung über die besten erhältlichen Produkte.




# "KLAR DAS BESTE WRESTLING-SPIEL FÜR DIE PLAYSTATION"

Michael Pruchnicki, PlayZone 12/00

**91%**

PLAY ZONE HIT






SMACK DOWN! 2
KNOW YOUR ROLE

- 50 WF SUPERSTARS - JEDER MIT SEINEM UNVERWECHSELBAREN SIGNATURE-MOVE
- ACTION ÜBERALL: AUCH AUF DEM PARKPLATZ, IN DER VIP-LOUNGE, IN DEN UMKLEIDERÄUMEN, SOGAR IM NEW YORKER WF-RESTAURANT AM TIMES SQUARE
- BRANDNEUE SPIELMODI, Z.B. LEITER-, TORNADO TAG TEAM-, HARDCORE-, SARG- UND HELL IN A CELL-MATCHES
- NOCH BESSERER CREATE A WF SUPERSTAR-EDITOR
- SPANNENDE NEUE STORYLINES
- ERSTELLEN SIE IHRE EIGENE GROSSVERANSTALTUNG MIT DEM "CREATE A PAY-PER-VIEW EVENT"-EDITOR





VERTRIEB: A:C Spielspass GmbH, A THQ Company, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111





# STAR TREK™ AWAY TEAM
















www.activision.de

# comman



# dos 2

**[FAKTEN]**
**Entwickler:** Pyro Studios
**Vertrieb:** Eidos Interactive
**Preis:** Ca. DM 90,-
**USK:** Noch nicht bekannt
**Erscheint:** Juni 2001
**Online:** www.eidosinteractive.com

Das Beste, dass Winston Churchill & Co. im **Kampf gegen die Achsenmächte** aufbieten konnten: Ihre Commandos. **Kaltblütige Kämpen**, die weder für sich noch für ihre Feinde Gnade kannten. Meister Sensenmann war ihr fürsorglicher Begleiter.

Nichts ahnend pafft der Wachposten eine Zigarette. Ein Messer blitzt im Laternenlicht auf. Ein kurzes Röcheln. Sergeant O'Hara gibt grünes Licht. Sprengstoffexperte Hancock kann die Ladung Dynamit am Depot anbringen. Jetzt nur noch heil hier herauskommen, bevor der Höllenzauber losgeht.

Im Sommer 1998 eroberte ein bis dahin unbekanntes Softwarestudio die Herzen der Strategiefans im Sturm – die Pyro Studios aus Madrid. Über eine Million Exemplare ihres Echtzeitstrategieknüllers *Commandos: Hinter feindlichen Linien* wanderten alleine für die PC-Plattform über die Verkaufstheken der Welt, ein brträchtlicher Teil davon in Deutschland. Auch das Erweiterungspaket *Commandos: Im Auftrag der Ehre* fand begeisterte Abnehmer. Nach solch einem durchschlagenden Erfolg war es unnötig, ein Flugticket in Richtung Delphi zu buchen, um das dortige Orakel zu befragen: Ein Sequel würde folgen und damit ein Herzenswunsch der Fans in Erfüllung gehen.

Offene **Feuergefechte** sind gleichzusetzen mit dem **sicheren Tod**.

**Historische Rückblende** Das Spielkonzept von *Commandos 2* basiert wie das seines Vorgängers auf den Einsätzen der gleichnamigen Sondereinheiten der Alliierten im Zweiten Weltkrieg. Diese Einheiten setzten sich aus Spezialisten mit unterschiedlichen Fähigkeiten zusammen, die sich optimal ergänzten und zusammen eine schlagkräftige Truppe ergaben. Ihre Aufgaben waren heikel, wenn nicht unmöglich: Sie operierten inmitten feindlicher Gebiete, um wichtige Stellungen der Gegner zu infiltrieren und zu zer-




**Inventar** • Über dieses neue Menü kann die Ausrüstung kontrolliert und zwischen den Team-Mitgliedern ausgetauscht werden.



**Einblicke** • Bei Commados 2 werden Sie erstmals auch Gebäude betreten können. Hier werkelt Sergeant O'Hara in einem Geschützbunker.

stören. Da ihnen gewöhnlich eine gewaltige Übermacht gegenüberstand, mussten sie leise und verschwiegen vorgehen, um ihre Missionen zu erfüllen. Präzisionsarbeit war angesagt. Offene Feuergefechte waren gleichzusetzen mit dem sicheren Tod und dem Scheitern der Mission.

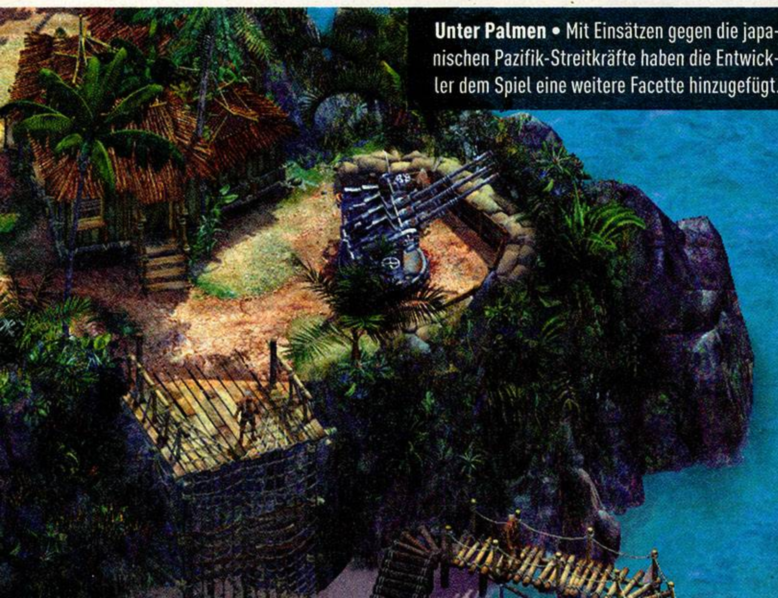
**David gegen Goliath** Diese historischen Vorgaben sind die Richtschnur für einen erfolgreichen *Commandos*-Strategen. Der Druck, mit seinem Kommando stets gegen zahlenmäßig weit überlegene Gegner zu operieren, erzeugt beim Spieler den eigentlichen Nervenkitzel. Beispielsweise dann, wenn sich Nahkampfspezialist O'Hara mit gezücktem Messer an einen Posten heranpirscht. Wird es ihm gelingen, die Wache auszuschalten, ohne dass diese Alarm geben kann? Ein Schrei und aus dem gegenüberliegenden Wachhaus würden deutsche Soldaten hervorquellen und das anschließende Scharmützel würde das vorzeitige Ende der Mission bedeuten.

**Viel Handlungsfreiheit** Feindliche Wachen unauffällig ausschalten oder umgehen, Sprengstoff an den Tanks anbringen, ein Fluchtfahrzeug organisieren, den Fluchtweg festlegen – die zu beachtenden Faktoren für ein Gelingen der Mission sind vielfältig und wollen minuziös geplant sein. Dabei kann der Spieler jedoch nach eigenem Belieben agieren. Ein Auftrag kann auf vielfältigste Weise angegangen und gelöst werden und gerade aus diesem Aussondieren und Abwägen der verschiedenen Optionen resultiert das fesselnde Spielprinzip. Zusätzliches Dilemma: Keiner der unersetzlichen Spezialisten darf beim Einsatz vom Feind niedergestreckt werden. Trotz vorsichtiger Vorgehensweise wird der Spieler aufgrund des teilweise recht happig ausgefallenen Schwierigkeitsgrads den einen oder anderen Anlauf benötigen, um einen Auftrag erfolgreich abzuschließen. Das Budget der Krankenkassen für Tranquilizer dürfte aber aufgrund der eingebauten Schnellspeicherfunktion nicht übermäßig belastet werden.

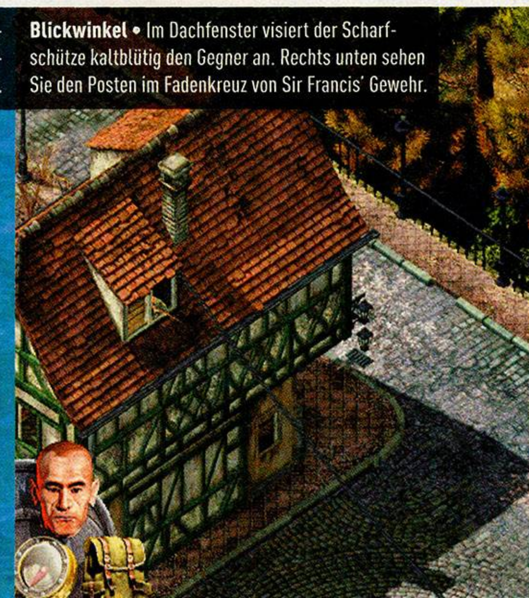
Die zu beachtenden Faktoren für ein Gelingen der Mission sind vielfältig und wollen **minuziös geplant** sein. Ein kühler Kopf ist also gefragt.

**Gebäude begehbar** Der Spielablauf ist im Großen und Ganzen vom ersten Teil übernommen worden: Der Spieler steuert sein Team per Mausklick auf einer heran- und wegzoombaren isometrischen Landschaft. Der Bildschirm ist weiterhin in verschiedene Fenster teilbar, um die verschiedenen Aktionen seiner Spezialisten gleichzeitig beobachten und koordinieren zu können. Neu hingegen werden betretbare Gebäude und Räume sein: Das verspricht neue taktische Möglichkeiten, denn vorteilhaft positioniert kann z. B. der Scharfschütze aus einer gedeckten Position heraus noch wirksamer in das Geschehen eingreifen.

**Auf den Hund gekommen** Zu den sechs Spezialisten des ersten Teils – Green Beret, Scharfschütze, Marine, Spion, Fahrer und Pionier – gesellen sich drei neue Mitglieder. Mit dabei ist wieder die aus *Im Auftrag der Ehre* bekannte Natasha. Dort durfte sie mit ihren weiblichen Rei-



**Unter Palmen** • Mit Einsätzen gegen die japanischen Pazifik-Streitkräfte haben die Entwickler dem Spiel eine weitere Facette hinzugefügt.





**Blickwinkel** • Im Dachfenster visiert der Scharfschütze kaltblütig den Gegner an. Rechts unten sehen Sie den Posten im Fadenkreuz von Sir Francis' Gewehr.



**Plauderstündchen** • Den weiblichen Reizen kann der Posten nicht widerstehen. Während Natasha den Landser betört, eilt Fahrer Brooklyn im Sturmschnitt zum Lastwagen.

**Beutegut** • Mit einem Commando als Fahrer und einem als Bordschützen können Sie erbeutete Panzer steuern.

zen die Aufmerksamkeit feindlicher Wachen auf sich ziehen und in so manch haariger Situation ihre Schießkünste perfektionieren. Diese Attribute dürften auch im zweiten Teil von großem Nutzen sein. Ein echter Neuling im Team ist Hund Whisky. Ein Hund? Nur auf den ersten Blick ein unnötiger Neuzugang, denn Whisky kann auf seinem Rücken Material transportieren und schmale Wege, die für die anderen Team-Mitglieder unpassierbar sind, durchqueren. Auch auf seine Nase ist bei der Suche nach Sprengstoff und Minen Verlass. Last, but not least wurde auch ein Dieb für das Team rekrutiert. Dieser bewährt sich vor allem bei Aktionen, bei denen leise Sohlen, lange Finger und Cleverness gefragt sind.

**Fröhliches Tauschen** Ein weiteres wichtiges Novum ist die Möglichkeit, Equipment unter den Commandos auszutauschen. Damit haben die Entwickler dem Spiel eine neue taktische Komponente hinzugefügt, denn ein Tausch der Ausrüstung muss natürlich sinnvoll und daher wohl überlegt sein, ganz nach dem Motto: Schuster, bleib bei deinem Leisten. Auch die Fähigkeiten der Team-Mitglieder wurden aufgestockt. So können jetzt

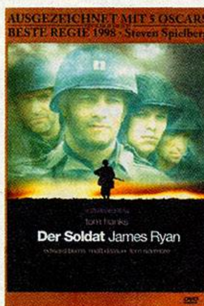
## das green beret

Der Begriff Green Beret (grünes Barett) fällt heutzutage vor allem im Zusammenhang mit amerikanischen Spezialeinheiten. Während des Zweiten Weltkrieges trugen amerikanische Elitekämpfer Baretts, meist in den Farben der französischen oder belgischen Widerstandskämpfer, mit denen sie gemeinsam Operationen durchführten. Auch nach dem Zweiten Weltkrieg war ein Barett eine weitverbreitete Mode bei den Einheiten der amerikanischen Special Forces. Die Farbe Grün war aber am beliebtesten – im Gedenken an die britischen Commandos, deren Markenzeichen das Green Beret war und die die ersten amerikanischen Spezialeinheiten (Rangers) während des Zweiten Weltkrieges trainierten. Nach einem zwischenzeitlichen Verbot der inoffiziellen und nicht zur Uniform gehörigen Kopfbedeckung ist das Green Beret seit dem 25. September 1961 offizieller Teil der Uniform der amerikanischen Special Forces. Zum ersten offiziellen „Einsatz" kam das Green Beret bei einer Parade am 12. Oktober 1961 in Fort Bragg, North Carolina, die bei einem Besuch von John F. Kennedy abgehalten wurde.



**Auf der Insignie** steht der Wahlspruch der amerikanischen Special Forces: de oppresso liber. Frei übersetzt: befreit von Unterdrückung.

## Filme zum thema




**Der Soldat James Ryan** • Fünf Oscars hat Spielbergs Kriegsepos eingeheimst. Normandie 1944: Um etwas für die eigene Publicity zu tun, schickt das amerikanische Oberkommando eine Einheit unter der Führung von Captain John Miller (Tom Hanks) ins Feindesland. Auftrag: Den letzten noch lebenden von vier Brüdern befreien.

**Preis DVD:** Ca. DM 49,99
**Preis Video:** Ca. DM 19,99
**FSK:** Freigegeben ab 16 Jahren




**Die Kanonen von Navarone** • 1961 wurde dieser Filmklassiker nach einer Romanvorlage von Alistair MacLean gedreht. Zwei mächtige deutsche Geschütze beherrschen von einem Berg aus eine für die Aliierten lebenswichtige Meerespassage. Ein Sonderkommando soll sie zerstören. U. a. mit Gregory Peck, David Niven und Anthony Quinn.

**Preis DVD:** Ca. DM 49,99
**FSK:** Freigegeben ab 16 Jahren

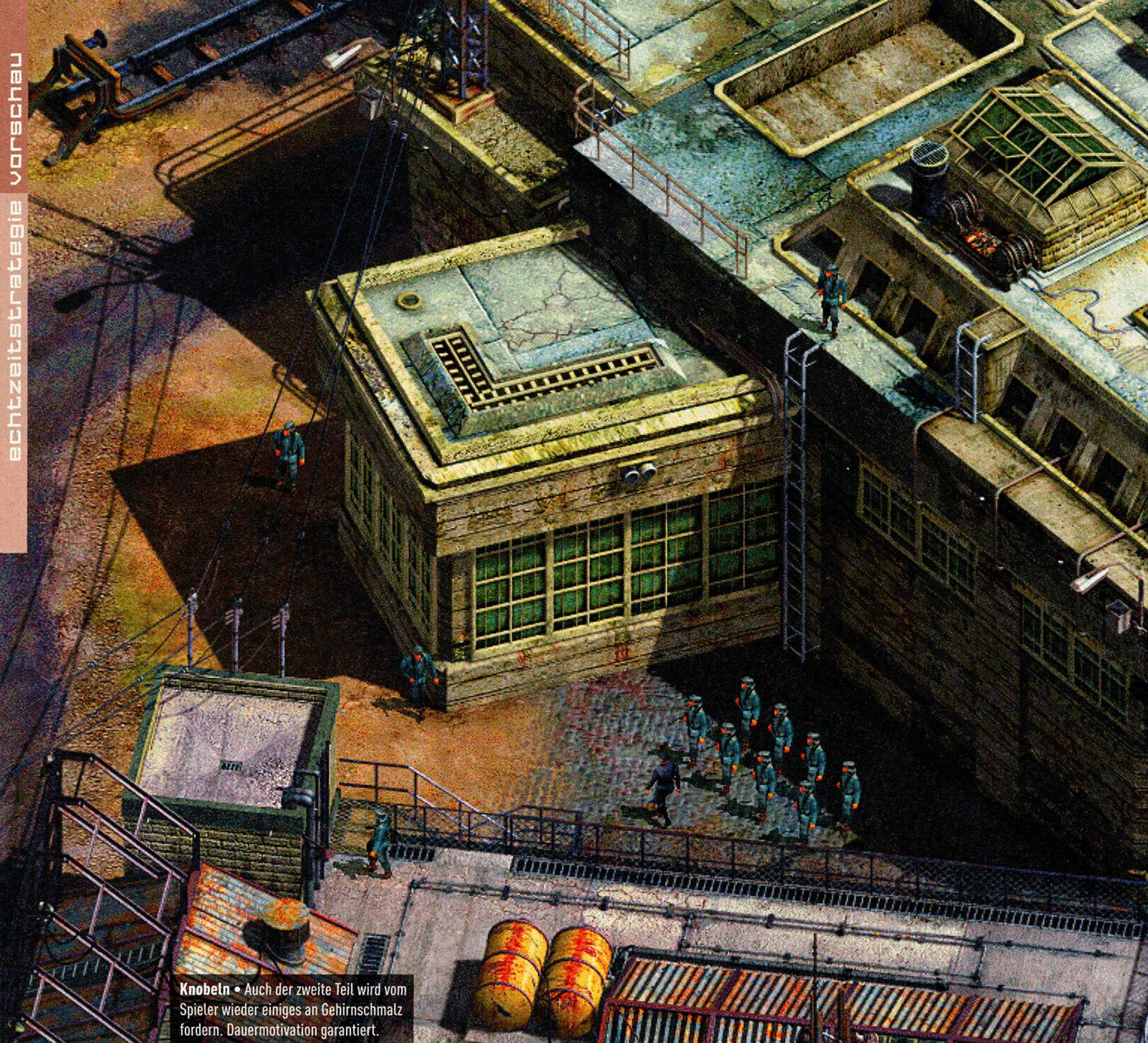



**Die Brücke am Kwai** • Ein unbarmherziger japanischer Colonel drangsaliert gefangene Briten und Amerikaner in einem Lager. Ein britischer Colonel (Alec Guinness) bietet ihm trotz der aussichtslosen Situation kühn die Stirn. Ein packender Kampf zweier Trotzköpfe um die menschliche Würde inmitten des Dschungels .

**Preis DVD:** Ca. DM 59,99
**Preis Video:** Ca. 27,99 DM
**FSK:** Freigegeben ab 12 Jahren




**Agenten sterben einsam** • Ein Spezialisten-Team des britischen Geheimdienstes soll einen amerikanischen General aus einer schwer bewachten deutschen Alpenfestung befreien – ein Himmelfahrtskommando! U. a. mit Haudegen Clint Eastwood und Richard Burton. Ebenfalls eine Verfilmung nach einem Roman von Alistair MacLean. Wird offiziell nicht mehr aufgelegt – deshalb nach Restposten Ausschau halten.



**Knobeln** • Auch der zweite Teil wird vom Spieler wieder einiges an Gehirnschmalz fordern. Dauermotivation garantiert.

alle Commandos schwimmen, oder über Telegrafenleitungen hangeln. Doch Vorsicht! Während der Taucher mit der Anmut eines Delphins durch die Fluten gleitet und nur schwer von Wachen auszumachen ist, pflügen Green Beret & Co. unbeschwert mit der Geräuschkulisse einer Titanic durchs Wasser. Falls eine Wache in der Nähe postiert ist, schicken Sie am besten Ihren Taucher voraus, um den Posten auszuschalten. Trotz der erweiterten Fähigkeiten der Team-Mitglieder sollten die Commandos weiterhin (sofern möglich) in ihren jeweiligen Spezialgebieten eingesetzt werden. Im Anschleichen und Nahkampf ist nun mal Green Beret O'Hara effektiver als der Fahrer. Und Scharfschütze Sir Francis ist mit seiner ruhigen Hand und seinem Adlerauge besser für den finalen Schuss geeignet als jeder andere Charakter der Truppe.

> Trotz erweiterter Fähigkeiten der Charaktere: Die Commandos sollten weiterhin **in** ihren jeweiligen **Spezialgebieten eingesetzt** werden.

**Pazifiktrip** Nicht nur der europäische oder nordafrikanische Kriegsschauplatz ist diesmal Kulisse für *Commandos 2*. Im Sequel müssen Sie sich auch mit den Streitkräften des japanischen Kaiserreiches herumschlagen. Neben historischen Begebenheiten sind auch Kriegsfilme Ideengeber für das Missionsdesign. So werden Sie z. B. die aus dem Film bekannte Brücke am Kwai zu Gesicht bekommen. Auch wurden Missionen gesichtet, die sich an die Filme *Der Soldat James Ryan* und *Die Kanonen von Navarone* anlehnen. In der einen müssen Sie einen Soldaten aus Feindeshand befreien, während Sie in der zweiten einen mit mächtigen Geschützen bewehrten Bunker pulverisieren müssen. Daneben sind ein Flugzeugträger, ein U-Boot und ein Internierungslager Schauplätze der Handlung.

**Neue Engine** Bei der Entwicklung von *Commandos 2* wurde eine neue Engine eingesetzt. Damit wurde die Optik des Vorgängers noch einmal kräftig aufpoliert und mit noch mehr Details versehen. Daneben bringt die Engine auch

**Übermacht** • Einheiten der Wehrmacht rücken Ihrer Truppe mit Panzern auf den Leib. Option? Ein taktischer Rückzug ist unumgänglich.

Vorteile für Spieler mit älteren PCs. So soll eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten sogar auf einem Pentium 166 mit 32 MB Arbeitsspeicher spielbar sein. Bereits in dieser Auflösung ist die Grafik ein Augenschmaus und besticht durch viele Details – Fußstapfen im Schnee, Zigaretten paffende Wachen, Ruinen vorangegangener Kämpfe. Für Besitzer leistungsstärkerer PCs wird eine Auflösung bis zu 1.024x768 Bildpunkten unterstützt. Pyros Strategieknüller wird voraussichtlich zwölf Missionen mit einer jeweils veranschlagten Spielzeit von vier Stunden beinhalten. Auch der aus *Commandos* bekannte kooperative Mehrspieler-Modus wird beibehalten, vielleicht werden dafür sogar Extrakarten spendiert.

**Christian Klinger:** *Auf das Endergebnis aus der Hauptstadt Spaniens dürfen Fans und Neueinsteiger gleichermaßen gespannt sein. Die aufpolierte Grafik und die zusätzlichen Features, wie die begehbaren Gebäude und die zusätzlichen Charaktere, versprechen zahlreiche spannende Spielstunden. Commandos 2 dürfte das Zeug dazu haben, seinen Vorgänger zu toppen.*

## Konkurrenz in Sicht: Desperados

**[FAKTEN]**
**Entwickler:** Spellbound Entertain.
**Vertrieb:** Infogrames
**Preis:** Ca. DM 90,-
**USK:** Freigegeben ab 12 Jahren
**Erscheint:** Ende März 2001
**Online:** www.desperados-game.com

Mit *Desperados: Wanted Dead or Alive* möchte ein Echtzeitstrategietitel aus deutschen Landen die Festplatten von Spielern in aller Welt erobern. Wie der Titel bereits andeutet, entführt Sie das Spiel in den Wilden Westen, genauer: New Mexico nach dem Sezessionskrieg. Kopfgeldjäger John Cooper wird aufgrund einer Intrige des Oberschurken El Diablo eines Mordes verdächtigt. Bis er seine Unschuld beweisen und den Verbrecher seiner gerechten, hoffentlich harten Strafe zuführen kann, müssen Cooper und seine fünf Gefährten zahlreiche Abenteuer bestehen – als Jäger und Gejagte. Wie in *Commandos* haben Cooper und jeder seiner Mitstreiter eigene, spezielle Fähigkeiten. So betört Pokerspielerin Kate O'Hara – vielleicht eine Ahne von Sergeant O'Hara? – Bösewichter mit weiblicher Anmut, kann Gegner mit einem Spiegel blenden oder bricht deren Kampfgeist mit einem gezielten Tritt in eine sehr delikate Körperregion.



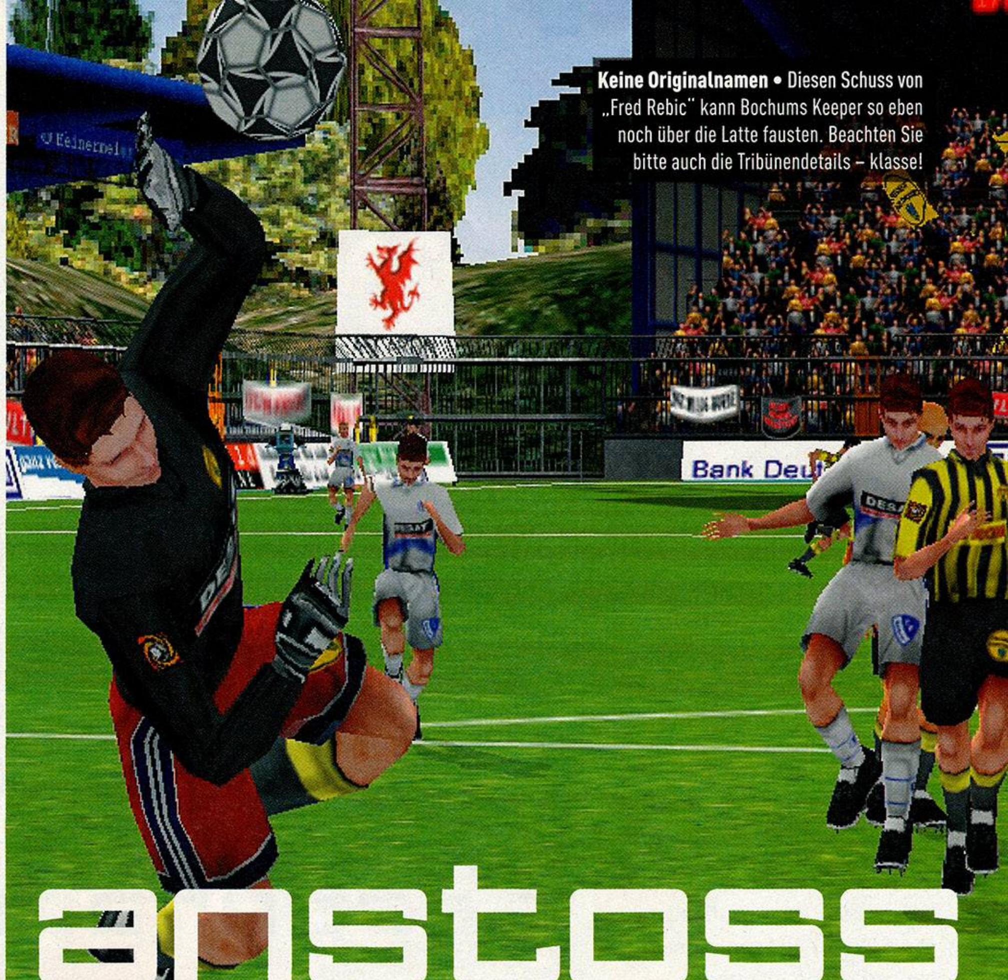
*Desperados* betont ebenfalls die taktische Komponente – und wird eine Herausforderung für den Intellekt des Spielers sein. Rauchende Colts wird's natürlich aber auch reichlich geben. Eines lässt sich schon jetzt sagen: Beide Produkte werden die Herzen der Taktikfans schneller schlagen lassen. Sie müssen sich entscheiden, welche Thematik Sie mehr reizen könnte.

### Commandos 2 contra Desperados

| | COMMANDOS 2 | DESPERADOS |
|---|---|---|
| **Missionen** | 12, aufgegliedert in Missionen | 25 |
| **Team-Mitglieder** | 9 (inklusive Hund Whisky) | 6 |
| **Davon weiblich** | 1 | 2 |
| **Schnellspeicherfunktion** | Ja | Ja |
| **Zoombare Kameraführung** | Ja | Nein (3 Einstellungen) |
| **Begehbare Gebäude?** | Ja | Ja |
| **Schwierigkeitsgrad einstellbar?** | Nein | Nein |
| **Zusatzmissionen** | Steht noch nicht fest | Geplant |
| **Systemvoraussetzung mindestens** | P 166, 32 MB RAM | P 233, 32 MB RAM |
| **3D-Karte** | Nicht erforderlich | Nicht erforderlich |
| **Max. Bildauflösung** | 1.024x768 | 1.024x768 |
| **Mehrspieler-Option** | 1-4 (nur lokales Netzwerk) | Nein |
| **Internet** | Nein | Nein |

**[FAKTEN]**
**Entwickler:** Ascaron • **Vertrieb:** Infogrames
**Preis:** Ca. DM 90,- • **USK:** Noch nicht bekannt
**Erscheint:** Mai 2001 • **Online:** www.ascaron.de

Die **FIFA-Serie** von Electronic Arts steht bei den Fußballsimulationen für den PC bislang relativ **konkurrenzlos** auf dem Platz. Finden Sie nicht auch, dass es Zeit wird für eine **spielstarke Alternative**?

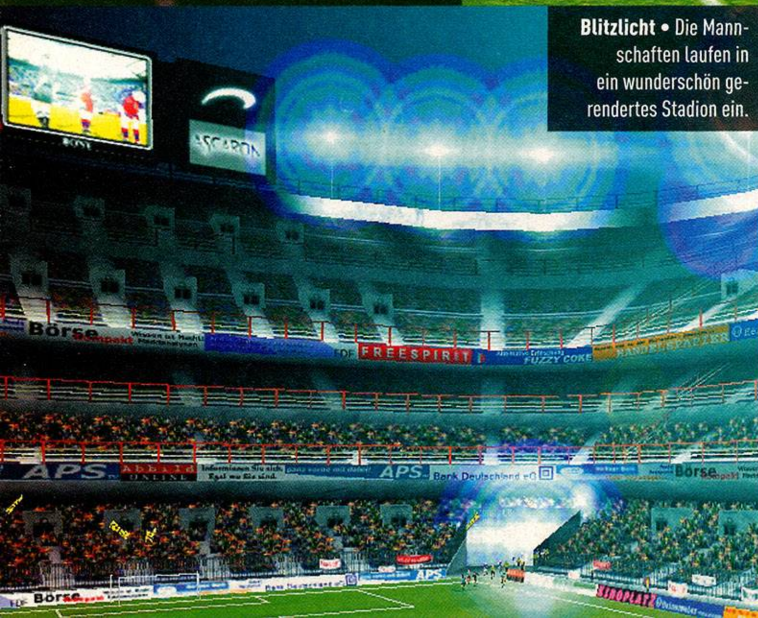


**Keine Originalnamen** • Diesen Schuss von „Fred Rebic" kann Bochums Keeper so eben noch über die Latte fausten. Beachten Sie bitte auch die Tribünendetails – klasse!

# anstoss action




**Goalgetter** • Trotz Bedrängnis schraubt sich Herthas Mittelstürmer zum Kopfball hoch. Falls es sich um Michael Preetz handeln sollte, ein sicheres Tor, oder?




**Blitzlicht** • Die Mannschaften laufen in ein wunderschön gerendertes Stadion ein.

Mit *Anstoss Action* will Ascaron eine action-geladene Fußballsimulation präsentieren. Obendrein soll sich das Spiel dann auch noch komplett in den erfolgreichen Manager *Anstoss 3* integrieren lassen. Besitzer beider Programme können also in Kürze auch bei jedem Manager-Match mit dem Gamepad aktiv in das Spielgeschehen eingreifen.

**Gut abgeschaut** Viele Pluspunkte des Namensvetters werden auch die Simulation bereichern. So dürfen Sie sich auf einen umfangreichen Statistikteil, zahlreiche europäische Ligen, einen Transfermarkt, individuelle Stärken der Kicker, einen Spielereditor und vielfältige Taktikeinstellungen freuen. Wettereinflüsse und der Rasenzustand beeinflussen ebenfalls das Spielgeschehen. Sollte Ihnen das alles zu kompliziert werden, können Sie im Action-Modus einfach draufloskicken, ohne sich zuvor um irgendwelche Einstellungen kümmern zu müssen. Fußball-Freaks werden aber eher auf den Karrieremodus zurückgreifen, bei dem Sie Ihr Lieblingsteam über mehrere Jahre hinweg entwickeln können.

**Feinarbeit erwünscht** Während die Stadien und Kicker dank schicker Lichtreflexe und Schattenspielchen optisch überzeugen können, wirkten die Spieleranimationen in unserer spielbaren Betaversion noch etwas hölzern. Hier ist dringend noch Feinarbeit notwendig, wenn man die *FIFA*-Entwickler und die Spielergemeinde nachhaltig beeindrucken will. Auch die Intelligenz der Mitspieler ließ noch Wünsche offen. Pässe in den freien Raum scheiterten zum Beispiel meist am Phlegma der Team-

kameraden. Verbesserungswürdig! Beeindruckend dagegen, wie Ascaron die Körpergröße der Kicker auf die Rasengröße abstimmte. Bei vielen Konkurrenzprodukten wirkt der Platz oft viel zu klein, was zwar mehr Torchancen eröffnet, aber nicht wirklichkeitsnah ist. Werden die Schwächen noch ausgemerzt, könnte Sie im Mai die wohl realistischste Fußballsimulation für den PC erwarten.

**Christian Bigge:** *Ascaron hat sich mit Anstoss Action viel vorgenommen. Genial ist die Möglichkeit, das Programm in den Manager Anstoss 3 einbauen zu können. Selbst steuerbare Spiele habe ich mir da schon immer gewünscht. Während die Grafik der spielbaren Betaversion überzeugen konnte, sollte an der Ballphysik und dem Verhalten der Mitspieler aber noch gefeilt werden, sonst wird's nichts mit dem FIFA-Killer.*

# platzhirsche und herausforderer

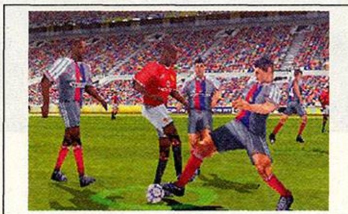
## FIFA 2001

Auf dem PC hat die *FIFA*-Serie seit sechs Jahren die Meisterschale fest im Griff. Auch *FIFA 2001* punktet durch eine überragende Präsentation und butterweiche Spieleranimationen. Vielen Fans ist die Serie aber schon seit geraumer Zeit zu actionlastig geworden.



## UEFA Challenge

Echte Champions-League-Atmosphäre will Infogrames vermitteln. Auch hier konnten wir bereits eine Betaversion des im Mai erscheinenden Kicker-Epos Probe spielen. Ballphysik und Grafik überzeugten, für eine Simulation laufen die Matches aber noch zu hektisch ab.



## ISS Pro Evolution 2

Nur bei Konamis PlayStation-Kickern wird derart graziös gepasst und so intelligent mitgelaufen. Außerdem gibt's hier die mit Abstand realistischsten Spielzüge zu sehen. Aufgrund der betagten Konsolentechnik müssen Sie dafür Abstriche bei der Optik in Kauf nehmen.



## Anstoss Action

Das große Plus ist sicherlich die Verknüpfungsmöglichkeit mit dem Fußballmanager *Anstoss 3*. Sollte Ascaron allerdings die Künstliche Intelligenz der Gegner und Mitspieler in den Griff bekommen, können sich auch PC-Fans auf eine waschechte Simulation freuen.





**Feuerwerk** • Ein Schutzzauber auf unsere Gruppe und ein Eisregen auf die bösen Orks – so macht ein Rollenspiel Spaß.



**Feuer frei!** • Das Zaubern ist in Rollenspielen seit jeher die beste Möglichkeit, unliebsame Zeitgenossen schnell und sauber loszuwerden.

# Pool of Radiance 2

**[FAKTEN]**
**Entwickler:** SSI
**Vertrieb:** TLC
**Preis:** Ca. DM 90,-
**USK:** Noch nicht bekannt
**Erscheint:** Juni 2001
**Online:** www.poolofradiance.com

Tief unter der sagenumwobenen **Elfenstadt Myth Dranor** geschehen seltsame Dinge. Menschen verschwinden spurlos und kehren als halbverweste Untote zurück. Erneut ist ein Pool of Radiance, eine **Quelle des Bösen**, entstanden und harrt unerschrockener Helden, die sich dem Grauen stellen. Game On! durfte den potenziellen Sommerhit exklusiv anspielen und sich aus erster Hand von seiner Qualität überzeugen.

**mini-glossar**

**AD&D:** AD&D steht für „Advanced Dungeons and Dragons" und ist das weltweit erfolgreichste Rollenspiel-System. Ursprünglich bereits 1974 unter dem Namen „Dungeons and Dragons" von dem Amerikaner Gary Gygax entwickelt, diente es im Jahr 1988 erstmals als Vorlage für ein Computerrollenspiel. Mittlerweile existiert eine Vielzahl von Regel-Erweiterungsbüchern sowie ganze Romanreihen. In Deutschland wird die Serie über Amigo vertrieben (www.amigo-spiele.de) und liegt seit einem halben Jahr in der brandneuen, dritten Edition vor.

Der *Pool of Radiance* des Jahres 1988 war wirklich kein Ort für ein lauschiges Picknick. Die Quelle des Bösen hatte nämlich die unerfreuliche Eigenschaft, jeden, der zufällig in ihre Nähe kam, in einen Untoten zu verwandeln. Eine Hand voll tapferer Abenteurer setzte dem Schrekken schließlich ein Ende – so dachte man. Nun ist ein neuer Pool entstanden und wieder liegt es an Ihnen, dem Bösen Einhalt zu gebieten, bevor es die Bewohner der vergessenen Reiche zu lebenden Toten verwandelt. *Pool of Radiance* basierte seinerzeit als erstes Computerrollenspiel auf der **AD&D**-Grundlage, brach sämtliche Verkaufsrekorde und avancierte in Windeseile zu einem absoluten Klassiker innerhalb des Genres. Teil 2 soll die Tradition nahtlos fortführen. Zu Beginn können Sie vier der maximal sechs Helden selbst erschaffen. Als Grundlage für das ausgeklügelte Charaktersystem dient die brandneue dritte Ausgabe des AD&D-Regelwerks. Diese erlaubt es Ihnen, nach Belieben mit den verschiedenen Klassen und Rassen zu jonglieren: Sie wollen einen Halbork, der gleichzeitig Kämpfer und Dieb ist? Kein Problem! Die AD&D-Regeln liegen auch den ausschweifenden Kämpfen zugrunde, bei denen Sie den etwa 50 Monsterarten mit über 100 brillant animierten Zaubersprüchen zu Leibe rücken. Während das übrige Spiel in Echtzeit abläuft, finden die Schlachten im altbewährten Rundenmodus statt, der mit einem optionalen Zeitlimit auf Wunsch kräftig aufgepeppt werden kann.

**Technische Klasse** Sie steuern Ihre Recken aus einer isomet-




**Aufgeräumt** • Das Inventar präsentiert sich übersichtlich und unspektakulär. Per Rechtsklick rufen Sie die näheren Details des ausgewählten Gegenstandes ab.



**Redselig** • Von den verschiedenen Nicht-Spieler-Charakteren erhalten Sie wichtige Hinweise und Gegenstände.

rischen Perspektive, die mit 800x600 Bildpunkten sehr übersichtlich und detailreich dargestellt wird. Akkurat auch die Größenunterschiede der Figuren: Ein Barbar überragt den putzigen Halbling gleich um mehrere Köpfe. Geplant sind auch riesige Monster, die mehr als die Hälfte des gesamten Bildschirms einnehmen. Die ausschweifenden Gespräche mit diversen Nicht-Spieler-Charakteren sollen komplett mit Sprachausgabe hinterlegt werden, der Soundtrack passt sich dem Bildschirmgeschehen an. Von den zahlreichen computergesteuerten Personen erhalten Sie aber nicht nur wichtige Informationen über die Hintergrundgeschichte, sondern auch eine riesige Anzahl kleiner Nebenaufträge. Diese reichen von der simplen Wiederbeschaffung eines verlorenen Gegenstandes bis hin zu komplexen Aufgaben, die ein Durchforsten der rund 14 begehbaren Hauptbereiche erfordern. Das rätsellastige Design dürfte in erster Linie Fans von *Baldur's Gate* und *Planescape Torment* ansprechen. Im Mehrspielermodus können sich schließlich bis zu sechs menschliche Spieler an der Hatz nach Ruhm, Gold und Erfahrungspunkten beteiligen und die Steuerung über einen oder mehrere virtuelle Helden übernehmen. Bei einer durchschnittlichen Spieldauer von etwa 50 Stunden, die durch diverse Mini-Aufgaben noch einmal verdoppelt werden kann, sollten Sie sich für diesen Modus aber am besten ein paar Wochen Urlaub nehmen.

Die durchschnittliche **Spieldauer** von etwa **50 Stunden** kann durch unterschiedliche Mini-Aufträge noch einmal problemlos verdoppelt werden.

**Jochen Gebauer:** *Respekt! Pool of Radiance 2 sieht jetzt schon besser aus als Baldur's Gate 2 und verspricht auch in Sachen Komplexität und Spieltiefe ein ähnliches Niveau. Wenn die Entwickler von SSI auch bei der Fleißarbeit im Feintuning klotzen statt kleckern, verzichte ich für das Becken des Bösen gerne auf den Swimming-Pool im Freibad.*



**Achtung Falle!** • Wer unachtsam durch eine Höhle läuft, darf sich nicht wundern, wenn ihm plötzlich Blitze entgegen zucken.

# empire earth

**[FAKTEN]**
**Entwickler:** Stainless Steel Studios
**Vertrieb:** Havas Interactive
**Preis:** Noch nicht bekannt
**USK:** Noch nicht bekannt
**Erscheint:** 2. Quartal 2001
**Online:** www.empireearth.com

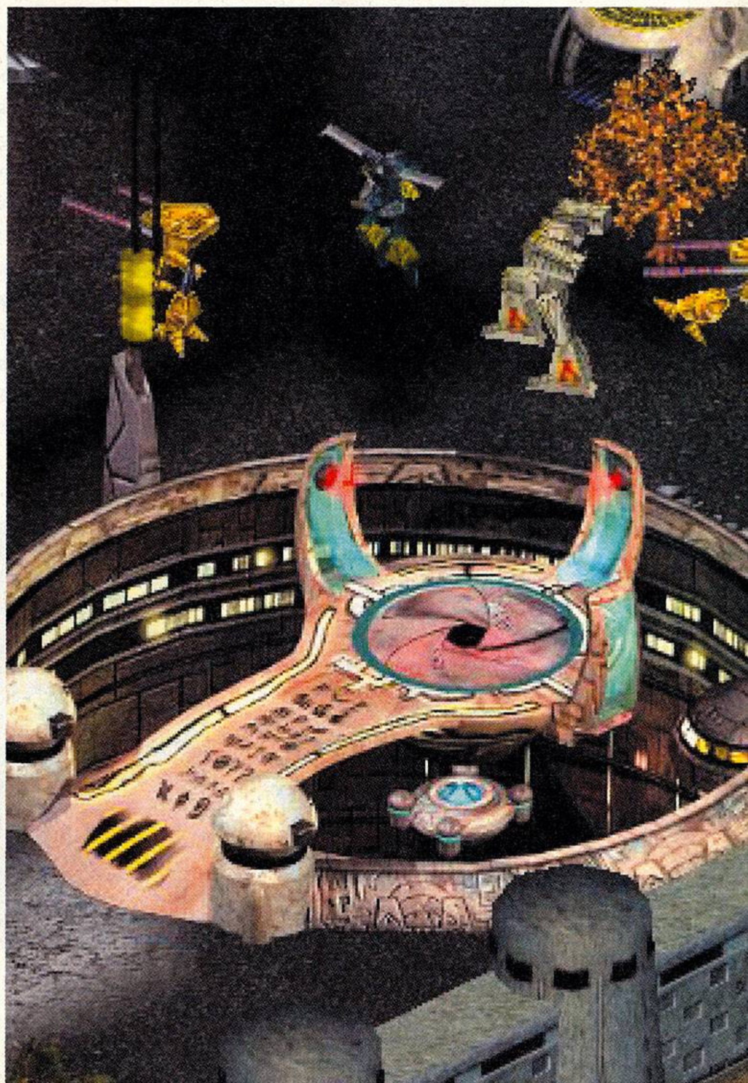
Nach dem großartigen Meisterwerk **Age of Empires** wollte Rick Goodman einen veritablen **Nachfolger** erschaffen. Das sollte natürlich keine exakte Kopie des Vorgängers sein. Nein, Goodman will erneut einen Meilenstein setzen.



**Prunkvoll** • Die farbenfrohen Uniformen lassen die Krieger des Renaissance-Zeitalters recht freundlich erscheinen. Der Priester in der Mitte links versucht, die Kämpfer der Gegenseite von ihrem Glauben abzubringen.

**Kolossal** • Der Bau von Weltwundern wie diesem Kolosseum erhöht die Motivation der Bevölkerung. Die Arbeitsleistung steigt, die Wirtschaft floriert und schnell machen sich die Baukosten bezahlt.

**Unwiderrufliches Ende** • Das Informationszeitalter ist die vorletzte Epoche – und die letzte, in der Menschen auftauchen. Im Nano-Zeitalter übernehmen Maschinen die Weltgeschichte.



So gründete der Chef-Designer von *Age of Empires* die Stainless Steel Studios und arbeitet dort seit 1998 an *Empire Earth*. Dem seiner Meinung nach „besten derzeit machbaren Echtzeitstrategiespiel" will er vier Jahre widmen – um irgendwann ein atemberaubendes Spiel präsentieren zu können. Goodman und sein Team haben sich daran gewagt, die altbewährte Echtzeitstrategie um neue Features zu erweitern: „Wir haben uns Spiele wie *Dune*, *Starcraft* und *Age of Empires* angesehen und natürlich auch *Command & Conquer*. Der einzige nennenswerte Unterschied zwischen den Einzelspielereigenschaften all dieser Spiele ist die jeweilige Balance der Einheiten. Grund genug, uns etwas Neues einfallen zu lassen."

„Der einzige Unterschied zwischen den Echtzeitstrategiespielen ist die **Balance der Einheiten**. Grund genug, uns etwas Neues einfallen zu lassen." (Rick Goodman, Designer)

**Kampf der Epochen** *Empire Earth* wird die üblichen Echtzeitstrategiespiele um den historischen Aspekt erweitern. Eine Partie kann bis zu zwölf Epochen überdauern, angefangen vor 500.000 Jahren bis in die nahe Zukunft. Jede Ära wird eigene Einheiten, Gebäude, Wirtschaftskreisläufe und Rohstoffe haben, sogar die Religion und die Götter sollen sich im Lauf der Zeit verändern. Dabei entwickeln sich Zivilisationen unterschiedlich schnell. Während sich beispielsweise der Spieler mit seinem Nachbarn ständig aus dem Mittelalter in die Steinzeit zurückbombt, kann eine abseits gelegene Nation in aller Ruhe das Kommunikationszeitalter erreichen. Dies muss nicht das Ende des Spiels bedeuten. Denn wie der eleganteste Degenfechter gegen

# im vergleich mit den ahnen

Rick Goodman gibt offen zu, wer für Empire Earth Pate stand. Eines ist sein eigenes Kind, das andere hat seine Wurzeln bei Colonization – einem der ersten Millionenerfolge der Computergeschichte.







### Age of Empires

Rick Goodmans Epos machte das Prinzip mehrerer Epochen erstmals populär. Auch die ausgezeichnete Grafik und die intuitive Benutzeroberfläche sorgten für den Millionenerfolg, den Microsoft mit seinem ersten Echtzeitstrategiespiel verbuchen konnte. In einzelnen Missionen wird der Spieler durch die Frühzeit der Weltgeschichte geschickt, Magie ist auch im Mittelalter ein wichtiger Bestandteil der Strategie.

### Call to Power 2

Obwohl es sich um ein Rundenstrategiespiel handelt, ist „CtP2" keineswegs ein Schachspiel. Auch in dem auf *Civilization* basierenden Spiel geht es um die Erkundung der Welt sowie um den Aufbau einer funktionierenden Wirtschaft, schlagkräftiger Armeen und einer teuren Forschung durch die einzelnen Epochen. Man geht mit wenigen Einheiten um, die Bevölkerung der symbolisierten Städte ist nicht sichtbar.

### Empire Earth

Der Echtzeitmodus und die Bedienung wurde von *Age of Empires* übernommen, der „Spielzeitraum" sowie das Sozialsystem stammt eher von *Civilization.* Völlig neu ist eigentlich nur das Attributsystem, das beispielsweise die Motivation oder spezielle Fähigkeiten einzelner Einheiten durch Siege, heldenhafte Führer oder Bauwerke steigern kann. Die anderen Features sind Übernahmen oder Erweiterungen bekannter Ideen.

### rick goodman



Im Jahr 1995 gründete **Rick Goodman** zusammen mit seinem Bruder Tony und Bruce Shelley die **Ensemble Studios**. Nicht einmal zwei Jahre später erscheint das Erstlingswerk **Age of Empires**, an dem Rick als Lead Designer und Projektmanager beteiligt war. Sofort nach Fertigstellung des Spiels verließ Rick Goodman die Ensemble Studios. Er gründete die **Stainless Steel Studios** und begann, mit einem kleinen Team seine Vision vom „führenden Entwickler von Echtzeitstrategiespielen" in die Realität umzusetzen.

einen mit Mistgabel bewaffneten Bauern keine Chance hat, so sind elektromagnetische Waffen gegen Holzkeulen und Schwerter völlig wirkungslos. Auf solche Extreme wird der Spieler nur selten stoßen, da die meisten der geplanten 50 Szenarien jeweils auf wenige Epochen beschränkt sein werden. Zusätzlich plant Goodman 20 Trainingsmissionen: „In den Trainingsmissionen wird nur wirklich Neues erklärt werden – und für die Vorstellung der neuen Konzepte brauchen wir mindestens 20 Missionen."

**Historische Helden** Beginnend mit einer kleinen Siedlung, wird der Spieler die Aufgabe haben, das Land zu erkunden und für sein Volk nutzbar zu machen. Zunächst mit den vier Ressourcen Nahrung, Holz, Stein und Gold, ab dem Jahr 1200 auch mit der fünften Ressource Öl, wird die Wirtschaft in Schwung gebracht und aus dem Dorf kann sich eine wehrhafte Stadt entwickeln. Mit Armeen wird man nun über das Land ziehen und versuchen, gegnerische Völker zu bekämpfen. Findet man einen beschäftigungslosen Helden, so



**D-Day** • Für den Zweiten Weltkrieg werden die Stainless Steel Studios Kampagnen entwickeln, die sich an den historisch verbürgten Gegebenheiten orientieren.



**Treffen der Generationen** • Bei einem ungünstigen Spielverlauf kann es durchaus vorkommen, dass sich eine Flotte mittelalterlicher Kriegsschiffe gegen Jagdflugzeuge verteidigen muss.


**Wilde Horden** • Im unwegsamem Gelände sollte auf geschlossene Formationen verzichtet werden, um auf plötzlich auftauchende Bedrohungen schneller reagieren zu können.

kann man ihn rekrutieren und einer Armee zuordnen, die nun von dem Erfahrungsschatz des Prominenten profitiert. Stößt man beispielsweise auf Alexander den Großen, so erhöht dieser die Marschgeschwindigkeit der jeweiligen Armee. Ein herumstreunender Napoleon hingegen würde die Präzision der Gewehrschützen verbessern. Zudem stärkt ein Held die Moral der Truppe und auch an anderen der voraussichtlich rund 100 Parameter einer jeden Spielfigur können sich Veränderungen ergeben. Durch Forschung und Opfergaben brechen neue Epochen an, die wiederum neue Gebäude und Einheiten mit sich bringen.

> Wie auch in Age of Empires kann ein Priester aus einer ganzen Reihe von Fachgebieten auswählen und sich **spezialisieren**.

**Glaube, Macht und Magie** *Empire Earth* wird nicht nur auf Waffengewalt setzen. Auch Magie und Priestertum spielen eine große Rolle – sofern dies in die jeweilige Epoche passt. So können in der Frühzeit Naturkatastrophen heraufbeschworen und im Mittelalter Missionare durch die Lande geschickt werden. In der Neuzeit können gegnerische Völker nur noch besiegt und nicht mehr überredet bzw. eingeschüchtert werden. Bis dahin ist es aber durchaus sinnvoll, in Tempelanlagen zu investieren, den jeweils aktuellen Göttern zu opfern und die Priester auszubilden. Wie auch in *Age of Empires* kann ein Priester aus einer ganzen Reihe von Fachgebieten auswählen und sich spezialisieren. Dieses Prinzip wird in *Empire Earth* auf sämtliche Objekte übertragen. Jede einzelne Einheit, jedes Gebäude und sogar jedes Volk verfügt über zahllose Entwicklungsmöglichkeiten, die eingeschlagen werden können. Damit möchte Goodman sicherstellen, dass sich unterschiedlichste, aber niemals perfekte Gewinnstrategien entwickeln.

**Harald Wagner:** *Wenn die Missionen das halten, was das Spielprinzip verspricht, stellt Empire Earth alles bisher da Gewesene in den Schatten. Dass die spielerische Vielfalt handhabbar bleiben wird, dürfte für einen Haudegen wie Rick Goodman kein Problem sein. Allerdings stellen sich inhaltliche Fragen: Was mache ich mit Napoleon im Jahr 2050? Welchen Einfluss hat Marcus Antonius auf die Reichweite meiner Panzer?*

## alt gegen neu

Im Kampf Neu gegen Alt, Groß gegen Klein gibt es kaum Überraschungen. Nur selten gelingt es einer gut ausgerüsteten Partei, sich so richtig zu blamieren.

### David vs. Goliath

Ein schmächtiger König trifft den ägyptischen Hünen mit einer Steinschleuder genau zwischen dessen ...



### USA vs. Vietnam

Ein kleines, kommunistisches Entwicklungsland vertreibt eine Weltmacht aus dem Dschungel.



### Säugetiere vs. Saurier

Die Kleinen überleben den Meteor. Die Großen werden Filmstars, sterben aber dennoch aus.



### Unterhaching vs. Bayern München

Am 22. Spieltag düpiert der Münchner Vorortclub den Rekordmeister und Tabellenführer mit einem 1:0.

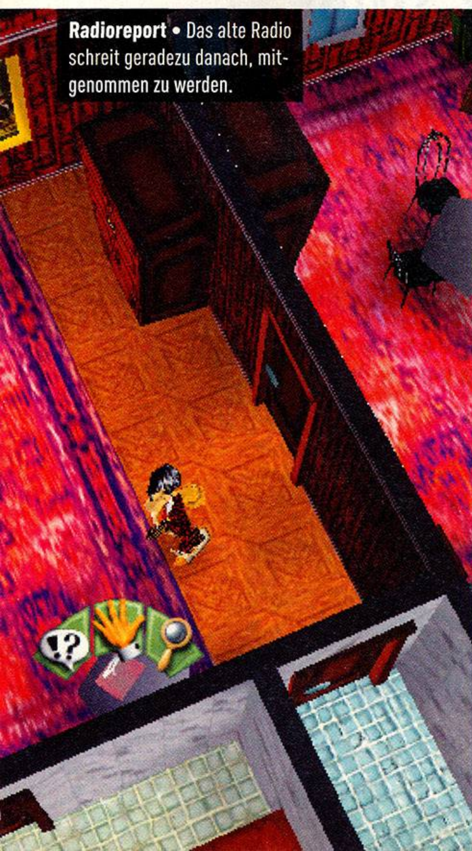


**Schreibtischjob** • Von seinem Schreibtisch aus plant Matt alle Fischzüge. Vor dem Fenster wartet die Stadt auf eine Entdeckungsreise.

# der clou 2

**[FAKTEN]**
**Entwickler:** Neo
**Vertrieb:** JoWooD
**Preis:** Noch nicht bekannt
**USK:** Ab 6 Jahren
**Erscheint:** 6. April 2001
**Online:** www.clou2.com

Ein Dieb zu sein, ist **harte Arbeit**. Immer ist er der Böse und eine Gewerkschaft gibt es auch nicht. Nur wer richtig gut ist, bringt es zu was. Für den Rest gilt: Ehrlich währt am längsten.



**Radioreport** • Das alte Radio schreit geradezu danach, mitgenommen zu werden.

Frisch aus dem Gefängnis entlassen, heißt es für Matt, in der Gaunerszene wieder Fuß zu fassen. Sein neues Arbeitsgebiet ist nun eine riesige, dreidimensionale Stadt. Bald ist auch der erste alte Bekannte getroffen, der Sie gerne durch das Viertel führt und einem lohnenden Bruch nicht abgeneigt gegenübersteht.

**Der Planer** Doch nichts überstürzen! Ein wenig Startkapital können Sie sich an der nächsten Tankstelle oder im Tante-Emma-Laden ergaunern. Mit ein wenig Kleingeld und einem erbeuteten Radio geht es danach zum örtlichen Hehler und zum Werkzeugladen – eine Axt als Handwerkszeug ist auf Dauer nicht professionell genug. Ist das richtige Equipment beisammen und eine „qualifizierte“ Crew angeheuert, können Sie sich auf lohnendere Objekte wie etwa Banksafes konzentrieren. Etliche Brüche sind möglich und alle Aktionen werden jetzt vom heimischen Schreibtisch aus geplant. Sie führen Matt und eventuelle Kumpanen durch das Zielgebäude, immer auf der Hut vor Wachmännern, Alarmanlagen und Bewohnern. Ist alles perfekt geplant, wird der Coup gestartet und läuft dann als Video ab. Selten klappt ein Bruch beim ersten Versuch, weil Sie etwas übersehen haben oder schlichtweg zu laut waren, worauf Sie in der Planungsphase dummerweise nicht hingewiesen werden. Der Frustfaktor ist unnötigerweise entsprechend hoch.

> Der **Frustfaktor** ist **ziemlich hoch**, die Freude, wenn etwas klappt, umso größer.

**Philipp Rohwedder:** *Woran Der Clou 2 noch krankt, ist die Einbruchsplanung. Immer wieder denselben Bruch durchzuplanen, weil wieder etwas nicht gelingt, tötet auf Dauer die Motivation. Im fertigen Spiel klappt das hoffentlich reibungsloser.*

kmf.de

Verliere nie dein Ziel aus den Augen_

Maximum

PROJECT I.G.I

Jetzt Demo downloaden! – www.eidos.de

Mit den Worten „I'm going in" stürzt du dich als Söldner in das Abenteuer, um die Welt vor einer nuklearen Katastrophe zu bewahren. Dabei musst du die am besten bewachten Militärstützpunkte vom staubigen Afrika bis in die Eiswüste von Murmansk infiltrieren: „Think your way in, shoot your way out!"

+ Feindliche KI, die auf jede deiner Aktionen blitzschnell und überlegt reagiert
+ Zu deiner Ausrüstung gehören modernste Spionagegeräte und die Sturmwaffen der NATO
+ Beratung der Spielentwickler durch ehemalige SAS-Agenten und Militärexperten

EIDOS INTERACTIVE

INNERLOOP

PC CD



www.eidos.com





# digitale mob

## bestandsaufnahme einer



# ilmachung

## neuen jugendkultur

Endlich geschafft! **Mehrere hundert PCs** sind aufgebaut und miteinander verkabelt; Cyberathleten versinken für **drei Tage und Nächte** in virtuelle Schlachten, diesmal im bayerischen Hof auf der **Netzwerk-Party „Freak Connection"**. Was geht da ab in der 3D-Actionszene? Game On! hat für Sie nachgehakt.

**Action** • Stunde um Stunde liefern sich die Gladiatoren virtuelle Schlachten – trotzdem ist die Stimmung friedlich und entspannt.

**mini-glossar**

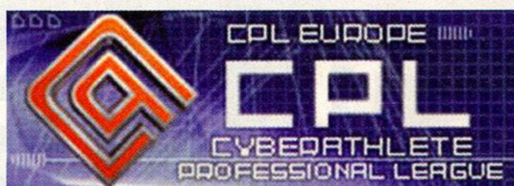
**LAN** „Local area network", ein lokales Netzwerk

**Clan** Eine Vereinigung von Spielern zur Förderung elektronischer Spielkultur

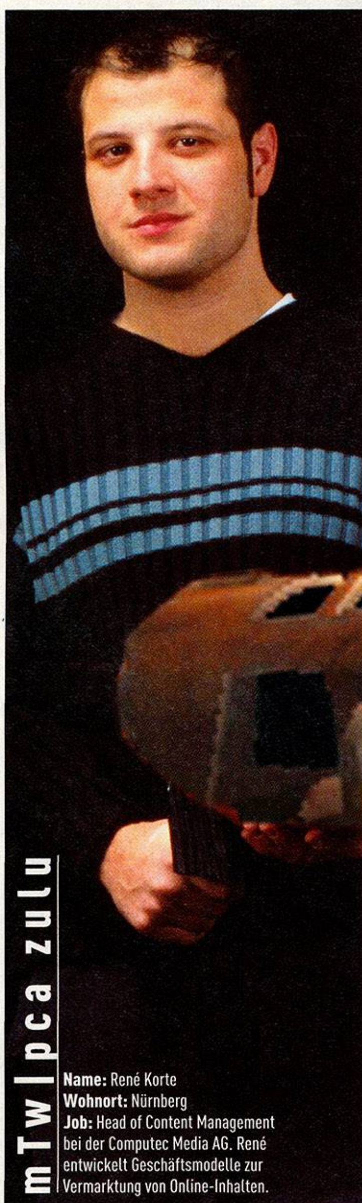
**Skill** Können, die Fertigkeiten eines Spielers

# profi-zocker

**Die USA haben wieder einmal eine Vorreiterrolle inne: Große Turniere, Sponsoring, Geldpreise, Ablösesummen für Spieler – die Szene wird erwachsen.**




Ein wichtiger Schritt für die Entwicklung der professionellen Spielerszene in Europa war die Gründung der CPL Europe im Februar 2000. Sie ist die europäische Vertretung der in Dallas, Texas, beheimateten Cyberathlete Professional League (CPL), die in den USA eine führende Rolle bei der Veranstaltung von Turnieren einnimmt. Die wachsende Popularität des Veranstalters hat inzwischen auch die Aufmerksamkeit der Medien auf sich gezogen, so sind in renommierten Magazinen wie dem *New York Magazine* oder dem *Wallstreet Journal* Artikel über die Geschäftsidee der CPL publiziert worden. Diese Entwicklung könnte dafür sorgen, dass der Netzwerk-Spaß sich mittelfristig als Sportart etabliert.



**mTw|pca zulu**

**Name:** René Korte
**Wohnort:** Nürnberg
**Job:** Head of Content Management bei der Computec Media AG. René entwickelt Geschäftsmodelle zur Vermarktung von Online-Inhalten.

Zum Thema professionelles Spielen äußerte sich René Korte, Clanleader des deutschen Top-Clans mTw|pca.

*Wie werde ich Mitglied bei einem semi-professionellen Clan wie mTw|pca?*

**René Korte:** Vor dem Deal mit der *PC Action* (Hauptsponsor, Anm. d. Verfassers) haben wir fast jeden auf Herz und Nieren geprüft. Heute können wir das aufgrund des Andrangs leider nicht mehr. Grundsätzlich kennen wir die Spieler vom Skill her, bevor wir darüber nachdenken, sie aufzunehmen. Der ausschlaggebende Faktor ist neben viel „online zu sein" die persönliche Komponente. Ein Spieler muss in das Team passen und verstanden haben, worum es uns geht. Neue müssen also viel Skill haben, viel online und einfach nett sein, sich auch mal unterordnen können. In der Regel nehmen wir auch nur erwachsene Spieler auf.

*Was erwarten eure Sponsoren von euch und wie sieht deren Unterstützung aus?*

**René Korte:** Gute Vorbereitung, entsprechende spielerische Leistung und ein seriöses Auftreten als Basis, gepaart mit guten Kontakten zur Industrie. Sponsoren erwarten sicherlich Leistung und ein professionelles Auftreten. Finanziell bekommen wir von der *PC Action* das Budget in erster Linie zur Deckung von Reisekosten, Hotelrechnungen und teilweise werden auch die Kosten für Flüge übernommen. AMD, Hercules, Microsoft-Sidewinder und QDI versorgen uns mit der neuesten Hardware.

*Zum Schluss noch ein Wort zum Thema Professionalisierung der Szene. Was erwartest du von dieser Tendenz?*

**René Korte:** „Online Gaming" sollte endlich als Sportart gesehen werden und viele sollen daran teilhaben können. Meine Vision ist so etwas wie die 1. Bundesliga im Fußball mit vielen gesponserten Mannschaften und entsprechender Medienwirksamkeit. Dem Ziel kommen wir mit großen Schritten immer näher.

Ob in Hof, München, Hamburg oder direkt in Ihrer Nachbarschaft, Netzwerk-Partys, so genannte LAN-Events, werden derzeit an fast jedem Wochenende veranstaltet und sind längst die angesagtesten Treffpunkte für eingefleischte PC-Spieler geworden. Gezockt werden bevorzugt Ego-Shooter, aber auch erfolgreiche Strategietitel wie *Starcraft* oder *Age of Empires* finden sich auf den Turnierplänen der Veranstalter. Die „Freak Connection" in Hof wurde vom 23.2. bis 25.2. von der LCO, einem Verbund mehrerer Clans, ausgerichtet. Ein halbes Jahr Planungszeit und einige durchgearbeitete Tage und Nächte in der Endphase investierten die Mitglieder des Verbundes, um den über dreihundert mit Sack und PC angereisten Zockern einen möglichst unterhaltsamen und reibungslosen Event zu er-

**Ein Treffpunkt für ambitionierte PC-Spieler: LAN-Partys.**





**Erfahrungsaustausch** • Auf LAN-Events können Neulinge eine Menge hinzulernen: Tipps & Tricks von gestandenen Profis.

# lan-partys im april

Selbst wenn Sie sich nur zu den Gelegenheitsspielern zählen, sollten Sie bei einer Party in Ihrer Nähe ruhig mal vorbeischauen – Zocker-Spaß garantiert. Hier einige Veranstaltungstermine – auf www.planetlan.de finden Sie weitere.

| VERANSTALTUNG | DATUM | ORT | PLATZE | ALTERSFREIGABE | KOSTEN | WEITERE INFORMATIONEN |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Alpha** | 06.04-08.04.01 | 29221 Celle | 600 | Ab 18 Jahren | DM 45,- | www.project-gameweb.de |
| **LANoRAMA 4** | 06.04-08.04.01 | 67707 Kaiserslautern – Schopp | 300 | Ab 16 Jahren | DM 25,- | www.lanorama.de |
| **LANWARS Episode 5** | 06.04-08.04.01 | 73329 Kuchen | 400 | Ab 18 Jahren | DM 33,- | lanwars.dyndns.org |
| **Hall of Fame** | 13.04.-16.04.01 | 01169 Dresden | 300 | Ab 18 Jahren | DM 35,- | www.famelan.de |
| **Frankonia Lanparty** | 20.04-22.04.01 | 97737 Gemünden | 300 | Ab 18 Jahren | DM 35,- | www.frankonia-lan.de |
| **MATRIXx ReConnected** | 20.04.-22.04.01 | 33602 Bielefeld | 500 | Ab 18 Jahren | DM 35,- | www.matrixx-bielefeld.de |
| **NETCOLLISION** | 20.04.-22.04.01 | 80809 München | 400 | Ab 18 Jahren | DM 40,- | www.netcollision.de |
| **HZH: DftH – ZOCKEN BIS DIE PLATTE RAUCHT!** | 20.04.-22.04.01 | 56154 Boppard | 444 | Ab 18 Jahren | DM 40,- | www.h-z-h.de |
| **MilleniumLAN 2** | 27.04.-29.04.01 | 66578 Schiffweiler (Saar) | 320 | Ab 16 Jahren | DM 35,- | www.milleniumlan.de |
| **CyperSniper** | 28.04.-29.04.01 | 41061 Mönchengladbach | 300 | Ab 18 Jahren | DM 15,- | www.cybersniper.de |

**Schnitzeljagd** • Noch keine Zeit für Futter. Das Brötchen auf dem Monitor muss noch auf seinen Verzehr warten, bis sein Besitzer das nächste Match gewonnen hat.



**Organisation** • Rund 1,2 km Kabel haben die Veranstalter in Hof verlegt – eine der zahlreichen zu bewältigenden Aufgaben.

möglichen. Für solche Groß-Turniere trainieren Clan-Mitglieder regelmäßig. Vier bis acht Stunden verbringen die Mitglieder des erfolgreichen Clans Mortal Teamwork täglich mit dem Training, wie mTw|pca zulu alias René Korte berichtet. Auf fast allen LAN-Partys – und so auch in Hof – sind aber auch wirkt nur auf den ersten Blick übertrieben. Denn diese Clans und einige andere haben bereits semi-professionellen Charakter, d. h. sie werden von Unternehmen mit finanziellen Mitteln und Hardware unterstützt. Für diese Unterstützung erwarten die Sponsoren entsprechende Leistungen, was

> Training, Training, Training – die Spieler von **Top-Clans trainieren stundenlang**, und das täglich. Denn die Sponsoren erwarten für ihre Unterstützung eine herausragende Leistung.

Gelegenheitsspieler willkommen. Der Spaß steht hier, wie beim Gros der Clans, im Vordergrund.

**Übertriebener Zeitaufwand?** Den Zeitaufwand, den Mitglieder besonders erfolgreicher Clans wie mTw|pca, Ocrana und das Schröt Kommando betreiben, wiederum ein gut eingespieltes Team und einen dementsprechend hohen Trainingsaufwand erforderlich macht. Beim Freizeitturnier in Hof waren bei verschiedenen Wettbewerben hauptsächlich Hardware-Preise abzuräumen, größere Ranglistenturniere loben aber auch Preisgelder aus.

# geschafft!
## die party läuft

**Clans aller Welt, vereinigt euch! Die LCO und andere Organisationen zeigen, wie es geht – Spieler organisieren ihre eigenen Partys und leisten Öffentlichkeitsarbeit.**




FCBD-R2D2

**Name:** Philipp Richter
**Wohnort:** Hof
**Job:** Schüler der Fachoberschule, nebenher Werbetätigkeit für einen Internet-Provider. Organisator der „Freak Connection".

**Erleichterung** • Koordinator Philipp Richter (links) atmet erleichtert auf: Die Party läuft.

*Philipp, du bist mitverantwortlich für die Koordination und Planung der von der LCO veranstalteten „Freak Connection". Was ist die LCO und wie seid ihr auf die Idee gekommen, eine LAN-Party zu veranstalten?*

**Philipp:** Die „Freak-Connection" ist die erste Veranstaltung der LAN-Community-Oberfranken e.V. Der Verein ist ein Zusammenschluss mehrerer Clans. Die Clans hatten bereits Erfahrungen gesammelt und kleinere Events veranstaltet. Mit der LCO bündeln wir unsere Erfahrungen und wollen auch in Zukunft größere Veranstaltungen ausrichten.

*In welcher Form unterstützen euch die Sponsoren?*

**Philipp:** Zunächst mussten wir natürlich viel Überzeugungsarbeit leisten. Zugesagt haben schließlich u. a. die Kreisstadtsparkasse Hof und PC-Spezialist, ein örtlicher Elektronikhändler. Unterstützt wurden wir einerseits mit finanziellen Mitteln und andererseits mit technischem Equipment und Preisen.

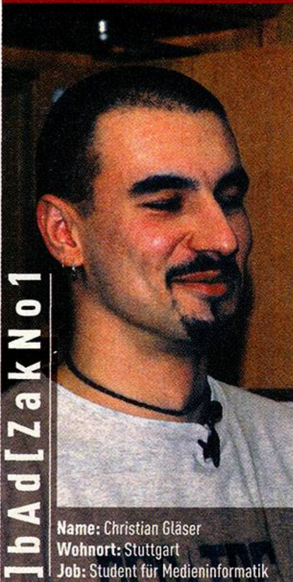
**Den Medien zum Trotz** Für die Szene typisch ist der absolut friedliche Ablauf von LAN-Partys. Nachdem man sich in den diversen Turnieren eine geballte Ladung an Granaten und Raketen vor die virtuellen Füße gefeuert hat, trifft man sich in den Spielpausen zum lockeren Plausch oder füllt den eigenen Power-Akku mit Energie-Getränken wieder auf. Der tendenziell negativen Berichterstattung zum Trotz – gerade in den deutschen Massenmedien, die die Anhänger von 3D-Actionspielen gern als gewaltbereit oder als Sonderlinge abstempeln – gab es bislang noch keine einzige Ausschreitung auf LAN-Partys. Oder haben Sie darüber in irgendeinem Medium gelesen oder gehört? Events wie die in Hof beweisen, dass die Netzwerk-Action längst ein Bestandteil der Jugendkultur geworden ist. Spaß und sportlicher Wettstreit stehen dabei im Vordergrund – und das ist auch gut so.

Christian Klinger

**Atmosphäre •** Im Dämmerlicht der Halle zählt vor allem eines: das Geschehen auf dem eigenen Bildschirm.

# „hey, wir haben hier spaß zusammen!"

**Christian Gläser alias ]bAd[ZakNo1 ist ein Spieler unter vielen. Warum ist ein angehender Medieninformatiker von einem Ego-Shooter begeistert?**




*Christian, du spielst im Clan ]bAd[ und beschäftigst dich vor allem mit dem bekannten Ego-Shooter von id-Software. Wie kam es dazu?*

**Christian:** Für mich ist die Beschäftigung mit dem Spiel vor allem Zeitvertreib. Außerdem reizt es mich, zusammen mit Freunden LAN-Partys zu besuchen – man kann abschalten, lernt Menschen kennen und trifft alte Freunde wieder. Außerdem gehe ich mit den anderen Clan-Mitgliedern auch gerne mal in Diskotheken oder auf Kneipentour.

*Aber für einen mit der Materie unvertrauten Zuschauer wirkt ein Quake-3-Match doch ziemlich gewaltverherrlichend?*

**Christian:** Wenn man hinter einem Spieler steht und das Ganze objektiv betrachtet, sieht man ihn tatsächlich andere Spielfiguren töten. Subjektiv, also durch die Augen des Spielers gesehen, haben aber all diese Sachen wie Töten und Blut keine Bedeutung. Dort geht es um den reinen Wettbewerb, vergleichbar mit Sport- oder Tontaubenschießen. Hey, wir haben hier Spaß zusammen!

*Habt ihr auch Kontakt zu anderen Clans?*

**Christian:** Klar, LAN-Partys sind eine gute Gelegenheit, Kontakte mit anderen Clans aufzubauen. Da bleibt der eine oder andere Gegenbesuch nicht aus. Außerdem helfen wir uns gegenseitig mit Equipment aus, wenn wir oder ein befreundeter Clan eine eigene LAN veranstalten.

*Wie oft muss man deiner Meinung nach trainieren, um deutsches Top-Niveau zu erreichen?*

**Christian:** Ich denke, acht Stunden täglich muss man investieren. Ich selber spiele drei bis vier Stunden täglich, das reicht aber nicht, um mit Top-Spielern mitzuhalten. Als Student für Medieninformatik kann ich so viel Zeit natürlich nicht investieren. Für mich ist das Zocken aber sowieso „nur" ein Hobby, professionelle Ambitionen hege ich nicht.

# die redaktion

Den Überblick über unsere **Redaktions-Highlights** finden Sie in der untenstehenden Liste. Alle Top-Titel sind **nach Genres geordnet**. Bei diesen Spielen können Sie bedenkenlos zugreifen.

**Christian Bigge**
34 Jahre
Chefredakteur
Sportspiele, Rennspiele, WiSims
Highlight des Monats:
„Die Fertigstellung der Erstausgabe! Sie haben dieser doch auch entgegengefiebert, oder?"





**Harald Wagner**
29 Jahre
stellvertretender Chefredakteur
Simulationen, Rennspiele, Online
Highlight des Monats:
„Heinz-Rudolf Kunze, weil er seine Pfründe durch Raubkopien im Internet gefährdet sieht. Als ob seine Lieder kopiert werden würden."

## spielerefe



### Action

| TITEL | ENTWICKLER/VERTRIEB | WERTUNG | PREIS | HARDWARE MINIMUM |
|---|---|---|---|---|
| **Starlancer** | **Digital Anvil/Microsoft** | **1,9** | **Ca. DM 85,-** | **Pentium 200, 32 MB RAM** |
| Rayman 2 | Ubi Soft/Ubi Soft | 2,0 | Ca. DM 45,- | Pentium 133, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte |
| Freespace 2 | Volition/Virgin | 2,1 | Ca. DM 45,- | Pentium 200, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte |



### Ego-Shooter

| TITEL | ENTWICKLER/VERTRIEB | WERTUNG | PREIS | HARDWARE MINIMUM |
|---|---|---|---|---|
| **Half-Life** | **Valve/Havas** | **1,6** | **Ca. DM 50,-** | **Pentium 200, 32 MB RAM** |
| Unreal Tournament | Epic/Infogrames | 1,7 | Ca. DM 30,- | Pentium 200, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte |
| Gunman Chronicles | Rewolf/Havas | 1,8 | Ca. DM 70,- | Pentium 133, 32 MB RAM |



### Action-Adventure

| TITEL | ENTWICKLER/VERTRIEB | WERTUNG | PREIS | HARDWARE MINIMUM |
|---|---|---|---|---|
| **Deus Ex** | **Ion Storm/Eidos** | **1,5** | **Ca. DM 80,-** | **Pentium II 300, 64 MB RAM, 3D-Grafikk.** |
| No One Lives Forever! | Monolith/Electronic Arts | 1,7 | Ca. DM 80,- | Pentium II 300, 64 MB RAM, 3D-Grafikk. |
| Heavy Metal F.A.K.K. 2 | Ritual/Take 2 | 2,1 | Ca. DM 75,- | Pentium II 300, 64 MB RAM |



### Adventures

| TITEL | ENTWICKLER/VERTRIEB | WERTUNG | PREIS | HARDWARE MINIMUM |
|---|---|---|---|---|
| **Flucht von Monkey Island** | **Lucas Arts/Electronic Arts** | **1,8** | **Ca. DM 90,-** | **Pentium 200, 32 MB RAM** |
| Grim Fandango | Lucas Arts/THQ | 2,0 | Ca. DM 45,- | Pentium 133, 32 MB RAM |
| Discworld Noir | Perfect Ent./Infogrames | 2,1 | Ca. DM 50,- | Pentium 166, 32 MB RAM |



### Rennspiele

| TITEL | ENTWICKLER/VERTRIEB | WERTUNG | PREIS | HARDWARE MINIMUM |
|---|---|---|---|---|
| **F1 Racing Championship** | **Ubi Soft/Ubi Soft** | **1,6** | **Ca. DM 90,-** | **Pentium II 300, 64 MB RAM** |
| Grand Prix 3 | Microprose/Hasbro | 1,7 | Ca. DM 75,- | Pentium II 266, 32 MB RAM |
| Colin McRae Rally 2.0 | Codemasters/Codemasters | 1,8 | Ca. DM 80,- | Pentium 233, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte |



### Rollenspiel

| TITEL | ENTWICKLER/VERTRIEB | WERTUNG | PREIS | HARDWARE MINIMUM |
|---|---|---|---|---|
| **Baldur's Gate 2** | **Bioware/Virgin** | **1,6** | **Ca. DM 80,-** | **Pentium 200, 32 MB RAM** |
| Final Fantasy 9 | Squaresoft/Infogrames | 1,6 | Ca. DM 100,- | PlayStation 1 |
| Diablo 2 | Blizzard/Havas | 1,7 | Ca. DM 75,- | Pentium 233, 32 MB RAM |

**Bernd Berheide**
29 Jahre
Redakteur
Action, Ego-Shooter, Online
Highlight des Monats:
„Die Erkenntnis, dass die Xbox den PC als Spieleplattform nicht ablösen wird – auch nicht im Action-Genre."





**Christian Klinger**
30 Jahre
Redakteur
Action, Ego-Shooter, Action-Adventures
Highlight des Monats:
„Mein Dauerabonnement auf den ersten Platz bei den redaktionsinternen Duellen mit *No One Lives Forever*."

**Jochen Gebauer**
22 Jahre
Redakteur
Rollenspiele, Strategie, WiSims
Highlight des Monats:
„Der Kinotrailer für *Der Herr der Ringe* – fünf Minuten, für die sich ein kompletter Kinobesuch gelohnt hat."





**Philipp Rohwedder**
21 Jahre
Redakteur
Adventures, Rollenspiele, Strategie
Highlight des Monats:
„Die von Panasonic auf der CES vorgestellte Internet-Mikrowelle. Endlich kann ich, wenn ich mir eine Pizza warm mache, nebenbei in einem Tiefkühlpizzen-Forum referieren."

renzen

## Simulationen



| TITEL | ENTWICKLER/VERTRIEB | WERTUNG | PREIS | HARDWARE MINIMUM |
|---|---|---|---|---|
| **Die Sims** | **Maxis/Electronic Arts** | **1,7** | **Ca. DM 80,-** | **Pentium 233, 32 MB RAM** |
| Crimson Skies | Zipper/Microsoft | 1,8 | Ca. DM 85,- | Pentium 233, 32 MB RAM |
| Gunship! | Microprose/Hasbro | 2,1 | Ca. DM 75,- | Pentium 266, 32 MB RAM |

## Sportspiele




| TITEL | ENTWICKLER/VERTRIEB | WERTUNG | PREIS | HARDWARE MINIMUM |
|---|---|---|---|---|
| **ISS Pro Evolution 2** | **Konami/Konami** | **1,4** | **Ca. DM 100,-** | **Playstation 1** |
| NHL 2001 | EA Sports/Electronic Arts | 1,6 | Ca. DM 80,- | Pentium 200, 32 MB RAM |
| NBA Live 2001 | EA Sports/Electronic Arts | 1,6 | Ca. DM 80,- | Pentium 200, 32 MB RAM |

## Echtzeit- und Aufbaustrategie



| TITEL | ENTWICKLER/VERTRIEB | WERTUNG | PREIS | HARDWARE MINIMUM |
|---|---|---|---|---|
| **Black & White** | **Lionhead/Electronic Arts** | **1,3** | **Ca. DM 90,-** | **Pentium II 350, 64 MB RAM, 3D-Grafikk.** |
| AoE 2: The Age of Kings | Ensemble Studios/Microsoft | 1,5 | Ca. DM 80,- | Pentium 166, 32 MB RAM |
| Anno 1602 | Sunflowers/Infogrames | 1,9 | Ca. DM 50,- | Pentium 100, 16 MB RAM |

## Rundenstrategie



| TITEL | ENTWICKLER/VERTRIEB | WERTUNG | PREIS | HARDWARE MINIMUM |
|---|---|---|---|---|
| **Call to Power 2** | **Activision/Activision** | **1,7** | **Ca. DM 80,-** | **Pentium 166, 64 MB RAM** |
| Jagged Alliance 2 | Sir Tech/Topware | 1,8 | Ca. DM 20,- | Pentium 133, 16 MB RAM |
| Panzer General 4 | SSI/SSI | 2,0 | Ca. DM 20,- | Pentium 233, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte |

## Wirtschaftssimulationen



| TITEL | ENTWICKLER/VERTRIEB | WERTUNG | PREIS | HARDWARE MINIMUM |
|---|---|---|---|---|
| **Anstoss 3** | **Ascaron/Infogrames** | **1,8** | **Ca. DM 80,-** | **Pentium 133, 32 MB RAM** |
| Rollercoaster Tycoon | Microprose/Hasbro | 1,9 | Ca. DM 50,- | Pentium 90, 16 MB RAM |
| Der Patrizier 2 | Ascaron/Infogrames | 1,9 | Ca. DM 80,- | Pentium II 233, 32 MB RAM |

## Online



| TITEL | ENTWICKLER/VERTRIEB | WERTUNG | PREIS | HARDWARE MINIMUM |
|---|---|---|---|---|
| **Everquest** | **Verant Interactive/Ubi Soft** | **1,5** | **Ca. DM 80,-** | **Pentium 166, 32 MB RAM, 3D-Grafikk.** |
| Counter-Strike | Valve/Havas | 1,6 | Ca. DM 30,- | Pentium 200, 32 MB RAM |
| Indiziertes Spiel | ID Software/Activision | 1,6 | Ca. DM 50,- | Pentium II 350, 64 MB RAM, 3D-Grafikk. |




# black &

kontrovers

*„Black & White ist das genialste Spiel aller Zeiten."*
„Nun ja, es sieht vielleicht toll aus, klingt gut und ist teilweise anders als andere Spiele, aber eigentlich hat man doch kaum etwas zu tun."

*„Doch. Man kümmert sich um seine Völker, zieht einen Stellvertreter auf und kämpft gegen andere Götter."*
„Genau genommen lässt man arbeiten: Das Volk betet und gedeiht, die Kreatur erzieht sich selbst und sogar Kämpfe trägt dieses Vieh alleine aus."

*„Aber zahlreiche Aufträge und Abenteuer warten!"*
„... die in anderen Spielen ein Lacherfolg wären. Viel zu unspektakulär und nur wegen der störrischen Spielfigur unterhaltsam. Teile viel zu vieler Genres wurden vermischt."

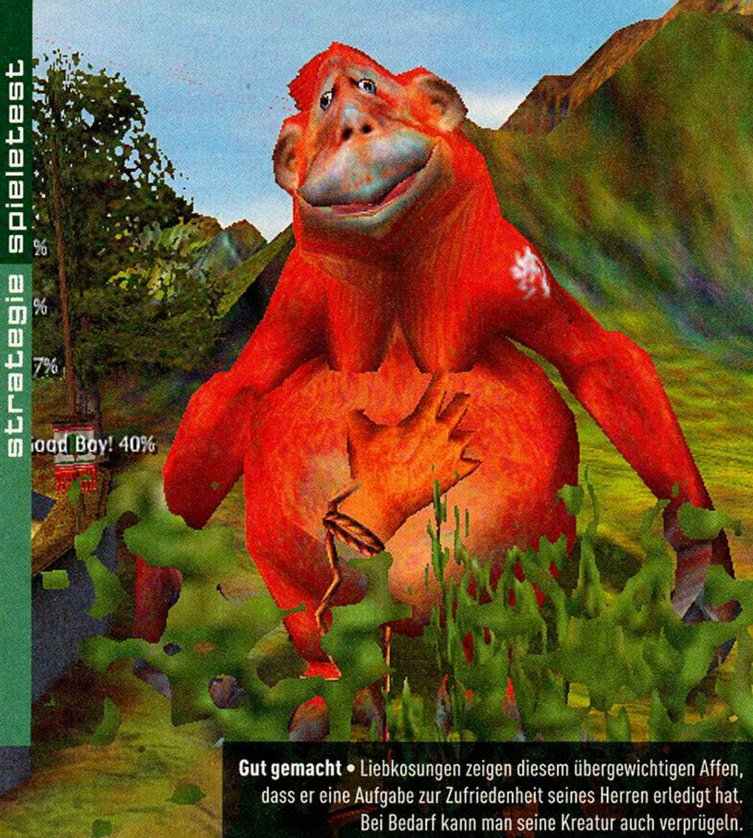
*„Hey! Keine Angst vor neuen Ideen! Wenn man offen für Neues ist, auf sein Schubladendenken verzichtet und man die Summe, nicht aber die Einzelteile betrachtet, dann ist Black & White wirklich das genialste Spiel aller Zeiten."*
„Hm, kann sein."

**[FAKTEN]**
**Entwickler:** Lionhead
**Vertrieb:** Electronic Arts
**Preis:** Ca. DM 90,-
**USK:** Ab 12 Jahren
**Erscheint:** 30. März 2001
**Online:** www.lionhead.com

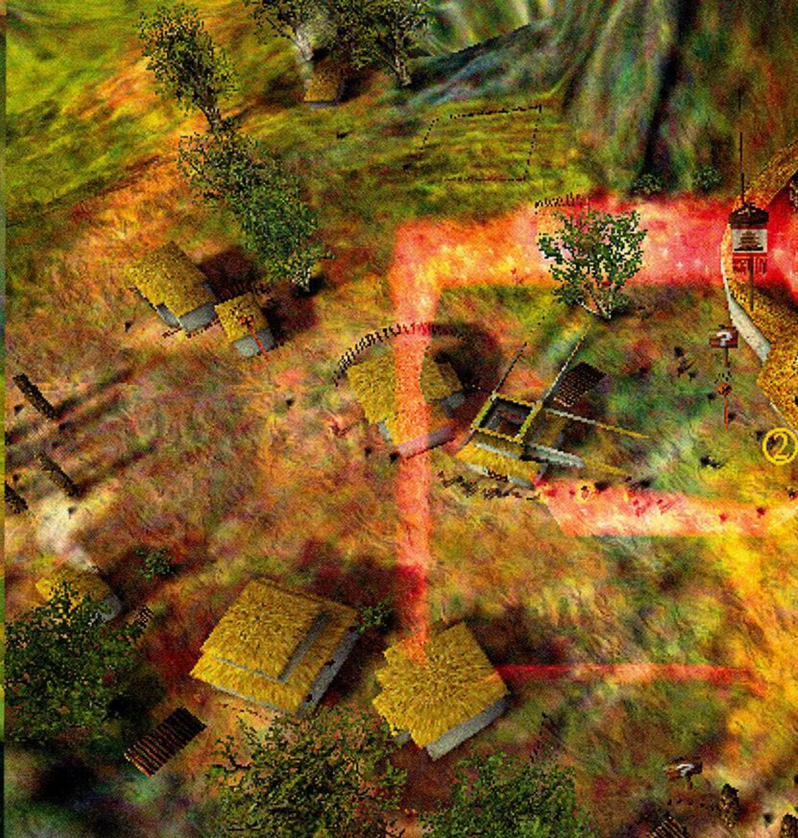
**Gott** sein. **Allmacht** erleben. Das **Schicksal** bestimmen. Wer hatte noch nie derlei **Omnipotenzfantasien**? Was, wenn dieser Wunsch jetzt in Erfüllung geht – und was machen Sie denn eigentlich als Gott?



# white



**Gut gemacht** • Liebkosungen zeigen diesem übergewichtigen Affen, dass er eine Aufgabe zur Zufriedenheit seines Herren erledigt hat. Bei Bedarf kann man seine Kreatur auch verprügeln.





**Teufelskreis** • Zwei Kreaturen stecken sich gegenseitig in Brand und schaffen es nicht, sich zu löschen. Sterben wird keiner: Kreaturen wachen nach einem verlorenen Kampf in der Zitadelle wieder auf.

Peter Molyneux beschäftigt sich seit über zehn Jahren mit dieser Frage. Allerdings auf spielerische Weise: Mit *Populous* machte er den Kampf Gott gegen Gott zum Thema, auch in *Dungeon Keeper* ging es darum, als fast allmächtiges Wesen ein Volk zum Sieg gegen gute bzw. böse Mächte zu führen. So auch in *Black & White*: Als frisch aus dem All eingeschwebter Gott lassen Sie sich auf dem Planet Eden nieder und beobachten, wie ein Kind baden geht. Da Haie auf das Balg zuschwimmen und Sie nichts Besseres vorhaben, schaffen Sie das Kind an das Ufer – und werden von dessen Eltern und kurz darauf von einem ganzen Dorf verehrt.

**Und nun?** So schweben Sie nun über einem idyllischen Dorf voller glücklicher Einwohner, lassen sich verehren und haben eigentlich nichts zu tun. Denn die Wirtschaft floriert, ein Teil der Bevölkerung gibt sich dem süßen Nichtstun hin. Offensichtlich wird hier gar kein Gott benötigt. Aber zwei Berater (ein freundlicher Druide und ein sarkastisches Teufelchen) tauchen auf und machen Vorschläge, wie Sie sich die Zeit vertreiben können. So können Sie den Dorfbewohnern beim Erbauen der Zitadelle helfen, Felder bestellen, Baumaterial heranschaffen oder die Siedlung niederbrennen. Auch gelegentliche Wunder, wie Heil- oder Wetterzauber, erhöhen den Glauben der Spielfiguren an Sie und sorgen für jede Menge Selbstbestätigung.

**Der zweite Mann** Wie es sich für einen Gott gehört, benötigen Sie einen Stellvertreter. Der wird Ihnen in Form einer so genannten Kreatur geschenkt: Nachdem Sie von einer Dorfbewohnerin aufgefordert wurden, Kultgegenstände zu sammeln, bietet sie überdimensionale Tiere zur Auswahl an: einen Tiger, eine Kuh und einen Affen. Für welchen dieser Charaktere Sie sich auch entscheiden, mit diesem Tier müssen Sie es längere Zeit aushalten. Die Kreatur stapft fortan auf der Insel herum, wächst vor sich hin, lernt durch das Beobachten der Hand des Spielers und der anderen Spielfiguren und versucht, selbstständig zu handeln.




**Siedlungsprogramm •** Damit sich eine Siedlung selbstständig versorgen und wachsen kann, muss eine komplette Infrastruktur mit Friedhof, Kindergarten, Bauhof und etlichem mehr aufgebaut werden.

**Was ist denn das Ziel?** Auf der Insel sind Schriftrollen versteckt, die Ihnen detailreich animierte Geschichten erzählen und Sie vor diverse Aufgaben stellen. So erfahren Sie unter anderem, dass Sie nicht der einzige Gott auf diesem Planeten sind und dass Sie die Konkurrenzkonfessionen zur Sicherung der eigenen Existenz vernichten sollten. Der Weg dahin ist klar: Sobald ein Gott keine Anhänger mehr hat und nicht genügend Macht besitzt, um neue zu gewinnen, hört er auf zu existieren. Also ans Werk!

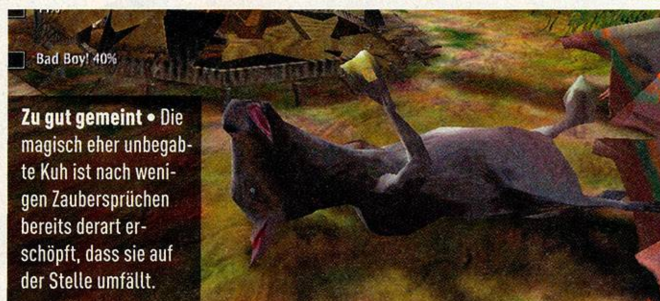
Sie sind nicht der einzige Gott auf diesem Planeten und müssen die **Konkurrenzkonfessionen vernichten**.

**Los! Glaubt an mich!** Um ein Volk zu bekehren, müssen Sie ihm beweisen, dass Sie der bessere Gott sind. So lassen sich Siedler durch Nahrungsmittel beeindrucken, aber auch durch fliegende Felsbrocken, hingerichtete Nachbarn, durch Heilzauber und durch nahezu sämtliche Taten Ihrer Kreatur. Es geht nicht unbedingt darum, möglichst „gut" zu sein. Ob Sie von einem Volk nun geliebt, einfach nur benötigt oder gar gefürchtet werden, ist für den Spielerfolg egal. Hauptsache ist, dass die Spielfiguren Ihre Existenz bemerken und Sie für mächtiger als Ihre Konkurrenzgötter halten. Und da das Ziel lautet, dem Gegnern möglichst wenige Anhänger zu lassen, kann man diese Ungläubigen eigentlich auch vernichten. Nur auf die Landschaft hat die Art und Weise des Spielens Einfluss: Je böser Sie sind, desto unwirtlicher wird die Umgebung. Dann verfinstert sich der Himmel, Stürme peitschen über das Land und das satte Grün weicht einem ungesunden Rotbraun.

**Die Siedlervölker** *Black & White* ist ein fantasievolles Gemisch aus mehreren Genres. Ein wichtiger Bestandteil ist die Aufbaustrategie: Mit Wohngebäuden,

## faszination leben

Die lernfähige Künstliche Intelligenz sorgt oftmals für skurrile Verhaltensweisen der Kreatur. Was im Laufe eines Spiels passieren kann, zeigt diese längst nicht komplette Liste:




**Zu gut gemeint •** Die magisch eher unbegabte Kuh ist nach wenigen Zaubersprüchen bereits derart erschöpft, dass sie auf der Stelle umfällt.

- Mit einem Beachball sollte der Affe das Fußballspielen lernen – allerdings fraß er den Ball lieber auf.
- Eine Kreatur erlernte das Ballspielen mit Felsen und verspürte offenbar Schmerzen dabei. Nach kurzer Zeit verlegte sich das Tier darauf, Schweine durch die Landschaft zu kicken.
- Eine Kreatur erlernte durch Beobachtung, wie Regen herbeizuzaubern ist. Und goss fortan sich selbst, nicht aber Felder, Wälder und Feuer.
- Eine Kuh fand Gefallen an der ihr zuteil werdenden Dankbarkeit, nachdem sie Nahrungs- und Heilzauber über ein Volk sprach. Sie stellte sich mehrfach in die Mitte eines Dorfes zauberte, bis sie vor Müdigkeit umfiel und dabei sämtliche Gebäude beschädigte.
- Eine Schildkröte entdeckte, dass man Bäume nicht nur ausreißen, sondern auch wieder einpflanzen kann und beschäftigte sich danach als Landschaftsgärtner.
- Die gleiche Kreatur entwickelte eine kulinarische Vorliebe für einige Schauspieler ihres Volkes, die sie zur Bewältigung einer Nebenaufgaben gebraucht hätte – und machte deren Lösung damit unmöglich.
- Ein Nashorn fand in einem Wald bunte Pilze, fraß diese und wurde ob der halluzinogenen Wirkung sofort süchtig.
- Eine durch und durch bösartige Schildkröte stand kurz vor einem Kampf mit einem ebenfalls bösartigen Nilpferd. Doch anstatt sich zu verprügeln, einigten sich die beiden Giganten darauf, bis zur totalen Erschöpfung zu tanzen.



**Zu viel geschluckt •** Obwohl es diesem Nashorn offensichtlich nicht besonders gut geht, hat es an dem Konsum bewusstseinserweiternder Mycophyten Gefallen gefunden.




**Sozialarbeit** • Aus reiner Gutmütigkeit lässt dieser Affe Wasser auf ein Feld regnen. Wird er dafür über die Maßen von den Dorfbewohnern verehrt, ist ihm das sichtlich peinlich.

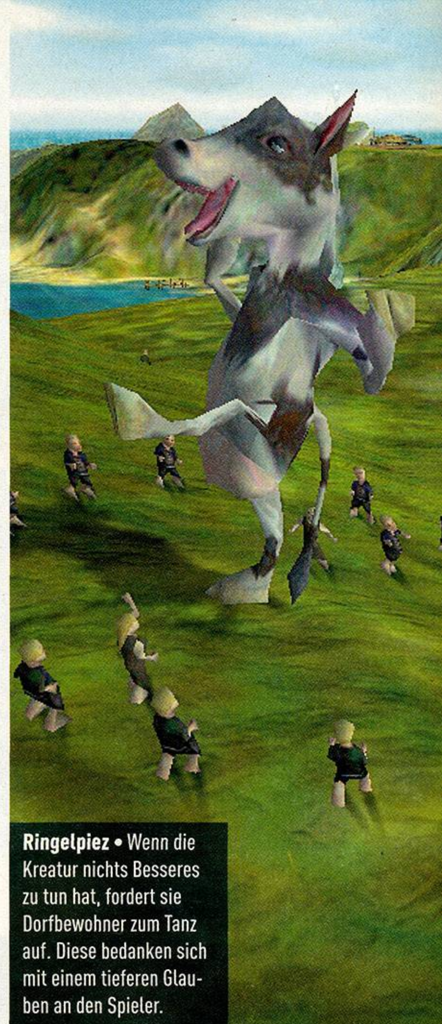
Lagerhallen, Kindergärten und Friedhöfen können aus den winzigen Siedlungen ausgewachsene Städte entstehen, die von Landwirten und Händlern bewirtschaftet werden. Das Wachstum stößt an seine Grenzen, wenn kein Bauholz mehr verfügbar ist oder die Bevölkerung wegen einer unzureichenden Familienplanung ausstirbt: Man sollte unbedingt einige Siedler als Gebärmaschinen einteilen. Soldaten können nicht ausgebildet werden, da für bevölkern Bauern, Fischer, Brüter, Baumeister, Händler, Förster und Prediger die Dörfer. Der Sinn großer Siedlungen besteht darin, dass Sie möglichst viele Leute zum Lobpreisen abkommandieren können, ohne dass die Wirtschaft des Dorfes zusammenbricht. Denn je mehr Gläubige beten, desto öfter können Sie Zaubersprüche spre-

chen und das Land mit Feuerbällen, Wäldern, Vogelschwärmen und vielem mehr überziehen. Dabei reicht es nicht, ein einziges Volk zu führen: Jedes der bis zu sechs Völker einer Insel bietet dem Spieler andere Zaubersprüche an.

**Ob Sie von einem Volk geliebt, benötigt oder gefürchtet werden, ist letztendlich egal.**

**Streichelzoo** Der zweite wichtige Teil von *Black & White* ist eine *Creatures/Tamagotchi*-Kombination. Wenn Ihnen die Kreatur anvertraut wird, ist sie sehr drollig – aber richtig dumm und ein echter Klotz am Bein. Nach einigen Stunden Spiel kann sie bis zu 200 Meter groß sein, wie gebildet sie dann ist, bestimmen Sie. Eine natürliche Neugier veranlasst das Tier, Sie, die Dorfbevölkerung sowie die Landschaft zu beobachten und nachzuahmen oder zu fressen. Die einzige Möglichkeit, das Tier zu steuern, ist, es an eine von drei Leinen (Lernen/Aggression/Mitgefühl) zu legen. So können Sie es an jedes beliebige Landschaftsobjekt binden und es alles beobachten lassen, was sich in der Nähe abspielt. Das Tier wird sich das Gesehene merken und es bei Gelegenheit imitieren. Alternativ kann man ihr vorschlagen, an einen bestimmten Ort zu laufen oder mit einem Objekt zu hantieren. Streicheln beziehungsweise verprügeln Sie Ihr Tier, so lernt dieses, Verhaltensweisen zu wiederholen oder zu unterlassen. Auf diese Weise können Sie sich einen hilfreichen Gesellen heranzüchten, der Dörfer versorgt, vernichtet, fremde Völker zum rechten Glauben führt oder sich um die Kreaturen anderer Götter „kümmert", während Sie sich mit wichtigen Dingen – wie Zuschauen – beschäftigen.

**Suchen und Spielen** Einige der erwähnten Schriftrollen enthalten Rätsel oder Geschicklichkeitsaufgaben, für deren Erfüllung Sie neue Zaubersprüche oder eine neue Kreatur zum Tauschen erhalten. Manchmal sind solche Aufgaben lediglich durch kaum erkennbare Schilder markiert, teilweise sind sie nur per Zufall zu finden. Gemeinsam ist ihnen, dass Sie sie auf unterschiedlichste Weisen lösen können, aber nicht erfül-



**Ringelpiez** • Wenn die Kreatur nichts Besseres zu tun hat, fordert sie Dorfbewohner zum Tanz auf. Diese bedanken sich mit einem tieferen Glauben an den Spieler.

# mehrspielermodi & online-community


**Die Welt ist ein Rad •** Bis zu vier Götter können in den Landschaften auftreten. Der simultane Kampf gegen mehrere Gegner ist der Hauptunterschied zwischen Mehr- und Einzelspielermodus.

Vieles, was über die Mehrspieler- und Onlinefähigkeiten von *Black & White* geschrieben wurde, ist falsch. Es gibt nur einen Mehrspielermodus, da die Chat- und Kampfarena „The Gathering" dem Rotstift zum Opfer fiel und die kostenpflichtige Mehrspielerwelt „The Universe" auf Eis liegt.

Die genialste Idee blieb uns allerdings erhalten: Man kann jederzeit vom Einzel- in den Mehrspieler- und Skirmish-Modus wechseln und dabei seine Kreatur mitnehmen. Jede Erfahrung, die sie in einem der Modi macht, bleibt für den Rest ihres Lebens erhalten. Leider gibt es nur noch einen einzigen Mehrspielermodus, der maximal acht Spielern und vier Parteien Platz bietet. Eine Partei stellt eine Gottheit dar, verfügt über genau eine Kreatur (die einer der Mitspieler zur Verfügung stellen muss) und kann aus maximal vier kooperierenden Spielern bestehen. Die Gruppe ist selbst dafür ver-



**Kampf der Giganten •** Gekämpft wird, indem Sie der eigenen Kreatur zeigen, ob sie die Deckung hochnehmen oder wo sie hinschlagen soll. Damit ist Black & White alles andere als ein Prügelspiel.

len müssen. Beispielsweise finden sich Varianten von *Senso* oder der *Türme von Hanoi*. Nun kann man die Denkspiele lösen, zerstören oder ungelöst lassen. Je nachdem, welche der bis zu 30 Lösungsmöglichkeiten Sie wählen, werden hier oder auf den folgenden der insgesamt fünf Inseln weitere Rätsel freigeschaltet. Von den vorhandenen 400 Aufgaben werden Sie pro Spielstart daher nur etwa 50 zu sehen bekommen. Ähnliches gilt für die Kreaturen: Von den 16 enthaltenen Wesen werden Ihnen im Spielverlauf rund fünf Stück angeboten, die Sie gegen Ihre bisherige Kreatur eintauschen können.

**Was macht Gott?** Diese philosophische Frage lässt sich in *Black & White* recht praktisch beantworten: Ein Gott macht nicht viel, wenn er keine Lust dazu hat – und das Leben geht trotzdem weiter. Wenn Sie nicht gerade damit beschäftigt sind, die Landschaften zu bestaunen (und das werden Sie länger, als Sie zunächst glauben würden),

> Manchmal sind Aufgaben lediglich durch kaum erkennbare Schilder markiert, teilweise sind sie **nur per Zufall zu finden**.

## im wettbewerb

*Black & White* wildert bei den besten etlicher Klassiker. Der Aufbau stammt von *Die Siedler*, das Magiesystem wurde vom Quasi-Vorgänger *Populous 3* übernommen und die Aufzucht sowie der Einsatz der Kreatur erinnert an *Creatures 2* beziehungsweise *The Sims*. Die einzelnen Aspekte sind nicht besser als die Vorbilder, *Black & White* ist jedoch weitaus mehr als die Summe aller Einzelteile. Es enthält etwas von jedem Genre und eröffnet damit selbst ein völlig neues.

| | |
|---|---|
| **Black & White** | 1,3 |
| **The Sims** | 1,7 |
| **Die Siedler 4** | 1,9 |
| **Populous 3** | 2,1 |
| **Creatures 2** | 2,6 |

antwortlich, wer welche Aufgaben wahrnimmt. Es gibt keine Rätsel und Aufgaben auf den symmetrischen Mehrspielerkarten, ansonsten unterscheidet sich der Mehrspieler- nicht vom Einzelspielermodus. Zum Üben sei der so genannte Skirmish-Modus empfohlen, der exakt dem Mehrspielermodus entspricht, dabei allerdings nur computergesteuerte Spieler als Konkurrenten zulässt.

*Black & White* setzt auf den Community-Gedanken: Man kann beispielsweise einen Clan gründen, der dann eine eigene Kreatur ohne jegliche Einzelspielererfahrung besitzt. Jeder Spieler und sogar jede Kreatur, die mindestens ein Jahr alt ist, hat auf Wunsch eine automatisch generierte Website, auf www.bwgame.com finden sich Statistiken und Ranglisten, auch Turniere werden hier organisiert.




**Das Ende** • Die Zitadelle darf durchaus in Flammen aufgehen, sofern man Anhänger für den Wiederaufbau hat. Hat auch der letzte Jünger den Glauben gewechselt, ist das Spiel verloren.

werden Sie Bäume ausrupfen, um damit die Dorflager zu füllen, Nahrung herbeizaubern oder fischen gehen, mit Felsen kegeln, den Bewohnern Berufe zuweisen, sich einem Rätsel widmen, Ihre Kreatur trainieren oder, oder, oder. Was das Spiel so faszinierend macht, ist die völlige Handlungsfreiheit. Wenn Sie gerade Lust haben, greifen Sie sich Felsbrocken oder produzieren Feuerbälle, um damit gegen die Nachbarn vorzugehen. Es kann auch sein, dass Sie dazu gezwungen werden, weil ein gegnerischer Gott Sie attackiert – die Künstliche Intelligenz des Programms macht's möglich. Alle Aktionen steuern Sie mit der göttlichen Hand, Ihrer Verkörperung im Land Eden. Mit dem mausgesteuerten Handsymbol navigieren Sie, greifen, werfen oder „zeichnen" Muster auf den Bildschirm, wodurch Sie Zaubersprüche aufrufen. Verblüffend und zugleich genial: Die ungewohnte Steuerungsmethode funktioniert perfekt!

**Was soll der Hype** Die Faszination von *Black & White* ist schwer erklärbar. Sie dürfen alles, können vieles, müssen nichts. Es macht einfach Spaß, dem Treiben auf dem Bildschirm zuzusehen. So bereitet es ungeheure Schadenfreude, wenn ein Bekannter (*Black & White* liest Outlook-Adressen aus und benennt mit den Namen die Dorfbewohner) das Opfer eines Waldbrandes wird. Sie suchen unter Bäumen und Fel-

## Black & White

technik-check

### GRAFIKKARTENPERFORMANCE

**low-end:** Voodoo2, Riva TNT, Ati Rage 128

| Spielbarkeit | BEDINGT SPIELBAR | SPIELBAR | OPTIMAL SPIELBAR |
|---|---|---|---|
| 640x480 | 300MHz | 500MHz | 700MHz |
| 800x600 | 300MHz | 500MHz 700MHz | |

**normal:** Riva TNT 2, Matrox G400, Voodoo3, GeForce2 MX

| Spielbarkeit | BEDINGT SPIELBAR | SPIELBAR | OPTIMAL SPIELBAR |
|---|---|---|---|
| 800x600 | 300MHz | 500MHz | 700MHz |
| 1.024x768 | 300MHz | 500MHz 700MHz | |

**high-end:** GeForce2, Voodoo5 5500, GeForce2, GTS, Ultra

| Spielbarkeit | BEDINGT SPIELBAR | SPIELBAR | OPTIMAL SPIELBAR |
|---|---|---|---|
| 1.024x768 | 300MHz | 500MHz | 700MHz |
| 1.268x1.024 | 300MHz 500MHz | | 700MHz |

### INSTALLATION

**Daten auf CD/Festplatte:** 632 MB/540 MB

### SOUND

Musik- und Klangeffekte sind sehr atmosphärisch und passen sich nahtlos der jeweiligen Spielsituation an. Leider muss man sich mit Stereo begnügen, auf 3D-Sound wurde überraschenderweise verzichtet.

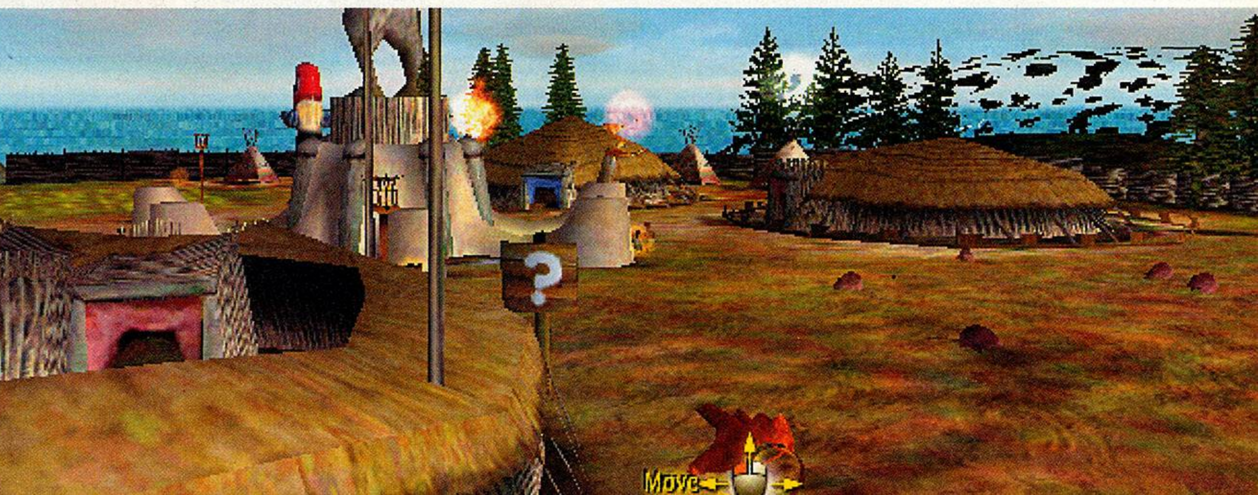
### EINGABEGERÄTE

Eine gute Maus ist Pflicht, da man pixelgenau hantieren und zum Zaubern komplexe Gesten zeichnen muss. Die Immersion-Force-Feedback-Maus wird sinnvoll unterstützt. Tastatur ist optional, die sinnvollen Tastenbelegungen beschleunigen das Spiel.

### ONLINE

**Webadresse des Spiels:** www.bwgame.com

**Mindest-Pingzahl:** < 150 ms




**Zeitvertreib** • Den größten Teil der Spielzeit wird man damit verbringen, die ländliche Idylle zu betrachten und gegebenenfalls korrigierend einzugreifen. Obwohl es einfacher ist, böse zu sein, werden viele Spieler versucht sein, den Völkern ihre glückliche Welt zu erhalten.




**Reiseproviant benötigt** • Der Spieler wird oftmals um Hilfe angefleht. Die gestellten Aufgaben lassen sich auf gute oder böse Weise lösen, meist ist ein guter oder böser Zauberspruch die Belohnung für das göttliche Eingreifen.

sen nach Zaubersprüchen, treiben Schabernack mit der Kreatur, bringen ihr Michael Jaksons Moonwalk bei, schließen Versorgungslücken der Dörfer, lösen mal eine Aufgabe auf die gute Weise und lassen mal alle angestauten Aggressionen an unschuldigen Opfern aus.

**Harald Wagner:** *So gehaltlos dies alles klingen mag, es sind die beschriebenen Freiheiten, die dem Spiel seinen Reiz verleihen. Action und Kampf gibt es nur selten, auch eine Bindung an die Hintergrundgeschichte spürt man kaum. Wenn Sie unbedingt wollen, können Sie Black & White innerhalb von 50 Stunden als ein mittelmäßiges Aufbaustrategiespiel lösen. Wenn Sie aber offen genug sind, sich auf neue Spielideen einzulassen und auf ein Schubladendenken zu verzichten, können Sie mit diesem Streichelzoo, Abenteuer, Rätselsammlung hunderte Stunden auf unterhaltsame Weise füllen.*

## Black & White

wertung

**Mindestens:**
Pentium 2 350, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, 600 MB HD

**Empfohlen:**
Pentium 3 700, 256 MB RAM, 8xCD-ROM, 600 MB HD

**Getestete Version:**
Englisches Goldmaster

**MEHRSPIELER**
**Spieler pro PC:** 1
**Netzwerk:** 8
**Internet:** 8
**Spieler pro CD:** 1
**Mehrspielerwertung:** 1,4

+ Gut abgestimmte Mischung zahlreicher Genres
+ Extrem lange Spielzeit
+ Zahllose Lösungsmöglichkeiten
– Hohe Hardwareanforderungen
– Nur noch ein Mehrspielermodus

**Grafik:** 1,4
**Sound:** 1,8
**Steuerung:** 1,6

***Objektiv nur ein Spiel, de facto aber ein Geniestreich.***

**Spielspaß:** 1,3

# spieletipps
## Black & White

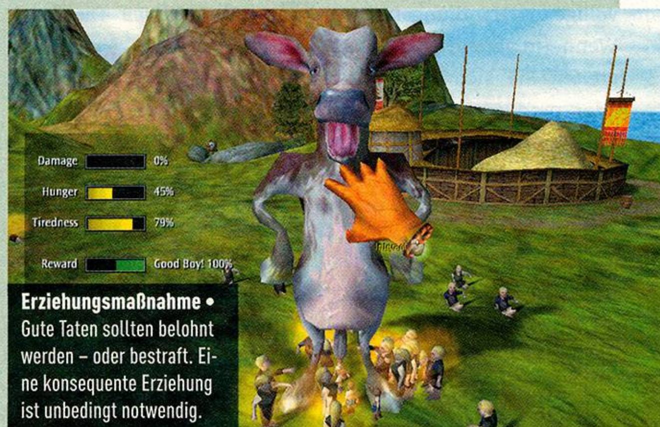
***Wie fange ich an?***
Klicken Sie alles, aber auch wirklich alles an oder versuchen Sie, es zu bewegen. Gerade in den ersten Spielstunden findet man so wertvolle Hinweise darauf, wie das Spiel zu bewältigen ist – im Handbuch wird fast nur die Bedienung erklärt.

***Was mache ich mit meiner Kreatur?***
Nehmen Sie Ihr Tierchen an die Leine. So schaut es sich die Verhaltensweisen des Spielers ab und kann diese imitieren. Sollte das Tier nicht zur Zufriedenheit des Spielers handelt, scheuen Sie sich nicht, es entsprechend zu bestrafen.

***Wie trainiere ich das Tier?***
Dazu eignet sich besonders der Skirmish-Modus. Hier stehen die Zaubersprüche weitaus früher zur Verfügung als in der Kampagne und außerdem wird der Verlauf der Story nicht beeinflusst. Zeigen Sie der Kreatur die Anwendung von Zaubersprüchen so lange, bis sie sie erlernt hat. Auch der Kampf mit angemessen starken Gegnern kann hier trainiert werden.



**Besinnlich** • Schicken Sie nicht zu viele Anhänger zum Beten, da Ihr Dorf sonst in kürzester Zeit aussterben kann. In Friedenszeiten sollten zehn Prozent der Bewohner reichen.




**Erziehungsmaßnahme** • Gute Taten sollten belohnt werden – oder bestraft. Eine konsequente Erziehung ist unbedingt notwendig.

***Wie bekehre ich ein Dorf?***
Indem Sie Gegenstände über das Dorf werfen, Zaubersprüche aller Art einsetzen, Gebäude zerstören oder das Dorf mit Bäumen und Felsen hübsch einrichten. Solange Sie die Dorfbewohner nicht langweilen, wird deren Glaube immer stärker, bis sich irgendwann das ganze Dorf zu Ihnen bekennt. Sie können auch Händler und Missionare in das betreffende Dorf schicken, was die zeitaufwendigste und unsicherste Möglichkeit ist. Am einfachsten gelingt die Bekehrung eines Dorfes mithilfe der Kreatur. Nahezu alles, was sie in dem heidnischen Dorf macht (nichts, tanzen, zaubern, zerstören etc.), beeindruckt die Dorfbewohner.

***Wie festige ich den Glauben?***
Auf genau die gleiche Weise. Jede Tat wird von den Dorfbewohnern beobachtet und anhand von Notwendigkeit und Originalität beurteilt.



**Pfadfinder** • Wege können nicht mehr selbst gebaut werden. Ihre Siedler legen sie selbst an und aus Kieswegen werden gepflasterte Straßen.

Sie siedeln wieder. Nunmehr vier Fraktionen kämpfen um Land und Ressourcen – Römer, Mayas, Wikinger und das Dunkle Volk. Letzteres ist leider nicht spielbar, markiert aber die radikalste Neuerung im Spiel. Die Finsterlinge verändern die Landschaft so, dass sie für Ihr Volk nicht mehr nutzbar ist, und entführt Ihre Siedelknechte. Um dem entgegenzuwirken, steht Ihnen ein Gärtner zur Verfügung, der die Düsterlande wieder in bewohnbares Gelände verwandelt. Jedes der drei Völker können Sie in eine Kampagne führen, in der diese in den ersten drei Missionen gegeneinander antreten. Weitere neun Missionen drehen sich um den Kampf gegen das Dunkle Volk. Der



# die sied

**[FAKTEN]**
**Entwickler:** Blue Byte • **Vertrieb:** Ubi Soft
**Preis:** Ca. DM 90,- • **USK:** Ab 12 Jahren
**Erscheint:** Bereits erschienen
**Online:** www.bluebyte.net

**Harte Zeiten für die Siedler**: Im vierten Teil des Aufbau-Klassikers verwüsten Finsterlinge fruchtbares Ackerland und entführen Bewohner. Darüber hinaus kämpft Blue Byte mit **Fehlern in der Verkaufsversion**. Lohnt der Kauf dennoch?



**Ausnahmezustand** • Die Siedler streiken, der Feind hat einen Großteil des Territoriums erobert und Hunderte von Eseln blockieren die Wege. Es ist vorbei!

Spielschwerpunkt liegt bei *Siedler 4* auf dem Wirtschaftssystem, wobei das geschickte Ressourcenmanagement über Ihren Siedlungserfolg entscheidet. Der Aufbau der Wirtschaft ist einfach gehalten und sollte auch für Anfänger kein Problem sein, ein Tutorial hilft überdies beim Einstieg. Schnell sind die ersten Gebäude errichtet und die Grundversorgung ist gesichert. Hat Ihr Gebiet eine gewisse Größe erreicht und gebieten Sie über einige Gebäude, muss ständig darauf geachtet werden, dass der Nachschub nirgends stockt.

**Dreieinigkeit** Jedes der drei Völker hat einen unterschiedlichen Verbrauch an speziellen Ressourcen. So ist für die Wikinger ausreichend Holz lebensnotwendig, während die Mayas viele Steine benötigen. Jedes Volk verfügt darüber hinaus über eine Spezialeinheit. Die Römer führen Sanitäter mit, die verwundete Einheiten heilen. Mayas können mit Blasrohrkriegern Feinde betäuben und die Wikinger greifen auf Axtkämpfer zurück. Für den Kampf auf hoher See stehen Kriegs- und Schlachtschiffe zur Verfügung. Auch bei Seeschlachten setzt jedes Volk auf unterschiedliche Waffensysteme. Römer bevorzugen Steinkatapulte, Mayas vertrauen auf Feuergeschosse und Wikinger verfügen mit Thors Hammer über eine Blitzwaffe. Kampfeinheiten können, im Gegensatz zu gewöhnlichen Siedlern, direkt gesteuert werden. Gebietsexpansionen sind allerdings weiterhin nur mit grenznah platzierten Wachtürmen und Pionieren möglich.

**Detailversessen** Wege können, wie bereits in Teil 3, nicht mehr selbst gebaut werden, Ihre Träger trampeln die Pfade zwischen den Produktionsgebäuden selbst. Zur schnelleren Warenlieferung stehen Esel zur Verfügung. Die Spielgeschwin-

Für eine erfolgreiche Siedlung braucht es ausgezeichnetes **Ressourcen-Management**.

**kontrovers**

**„Der vierte Aufguss hätte mehr neue Ideen gebrauchen können."**
„Es ist ein bewährtes Spielkonzept, das gerade so Spaß macht, wie es ist."

**„Die Siedler sind einfach zu lahm. Man kann die Spielgeschwindigkeit nicht erhöhen."**
„Ja, aber wenn sie erst einmal zu den Schwertern greifen, geht es richtig zur Sache. Dann ist man froh, dass die Spielgeschwindigkeit so gemächlich ist."

**„Das Handelssystem hätte mehr Features vertragen können."**
„Dafür sind die Figuren so liebenswert und detailliert wie nie animiert worden."

ler 4



## flurschaden im siedler-land

Schon Stunden nach dem Verkaufsstart häuften sich die Beschwerden im Blue-Byte-Forum. Viele Siedler-Käufer kämpften mit massiven Startschwierigkeiten und einigen Programmärgernissen. Wir haben für Sie nachgefragt ...

### Die größten Siedler-4-Probleme

- Erst mit dem Update auf Version 1.05.795 (auf der Cover-CD) funktionieren Mehrspieler-Duelle über den Blue-Byte-Game-Channel.
- Version 1.05.791 ließ in einigen Missionen kein Abspeichern mehr zu.
- Einige Missionen stürzen nach längerer Spielzeit aus unerfindlichen Gründen ab.
- Ein Absturz erfolgt oft beim Initialisieren einer zweiten Handelsroute.
- Soldaten schießen oftmals auf Eselskarren, nicht auf Gegner. Kleine Gegnerscharen können so ganze Armeen vernichten.
- Die Nachrichtenanzeige ist unvollständig (z. B. keine Info bei Angriffen auf Schiffe).
- Probleme mit diversen CD-ROMs, etwa von Samsung, Kenwood
- Einige Käufer bemängeln Logikprobleme bei den Bau- und Kampffunktionen.

***Wurde das Spiel nicht lange genug getestet?***
**Waldemar Lindemann:** Doch, wir haben *Die Siedler 4* sehr lange getestet. Mit dem Betatest beschäftigten sich 30 Leute, sieben davon sind fest angestellt und testen in zwei Schichten, also 16 Stunden am Tag. *Die Siedler 4* ist aber sehr komplex und wir mussten das Spiel gleich auf fünf Betriebssystemen prüfen. Leider sind uns einige Fehler zu spät aufgefallen.

***Aber es gab doch schon am ersten Verkaufstag einen Patch?***
**Waldemar Lindemann:** Ja, aber unser Goldmaster war bereits drei Wochen vor dem Verkaufsstart fertig. Wir haben die Online-Version weitergetestet und uns sind einige Probleme aufgefallen.

***Wann werden alle Mehrspielermodi funktionieren? Bei welchen gibt's noch Probleme?***
**Waldemar Lindemann:** Spätestens Mitte des Monats wird ein weiterer Patch erscheinen, dann sollten der Kooperativ- und der Wirtschaftsmodus ohne Probleme funktionieren, auch der Konfliktmodus dürfte dann stabiler laufen. Obwohl einige Kunden Probleme haben, läuft bei uns der Voice-Chat ohne Schwierigkeiten. Wir prüfen gerade, ob die Fehler auch an Treiberproblemen liegen könnten.



**Nimmt Stellung •** Blue Bytes Community-Manager Waldemar Lindemann stimmte die Einheiten aufeinander ab und testete die Kampagne des Dunklen Volkes.

***Mit wie vielen Patches müssen wir denn noch rechnen, bis die gröbsten Bugs behoben sind?***
**Waldemar Lindemann:** Nach dem in Kürze erwarteten Patch vielleicht noch einer oder zwei. Diese Patches schalten dann aber auch neue Features frei.

***Nach dem Kauf von Blue Byte durch Ubi Soft ist vielen Käufern nicht klar, wohin sie sich wenden sollen, wenn Probleme auftauchen ...***
**Waldemar Lindemann:** Die Blue-Byte-Hotline besteht weiter unter der Rufnummer 0208-4502929. Außerdem sind wir auch über die E-Mail-Adresse hotline@bluebyte.de zu erreichen.

# ureinwohner vs. siedler

Nicht immer sind Neuankömmlinge erfolgreich. Doch Siedlungsversuche können auch daneben gehen ...

## Völkerwanderung

**2.-6. Jahrhundert. v. Chr.** Mehrere Stämme beschließen, dass das Gras woanders grüner ist. Alle sind unterwegs, einige verlaufen sich völlig. Der Rest hat schließlich keine Lust mehr und bleibt einfach dort, wo er gerade ist.

## Die Entdeckung Amerikas

**1492.** Eine kleine Gruppe unternehmungslustiger Spanier landet in der Neuen Welt. Nach anfänglichen Schwierigkeiten kriegen sie einen Fuß in die Tür und die Indianer danach keinen mehr auf den Boden.

## Aliens – Die Rückkehr

**2128.** Eine Gruppe von Kolonisten lässt sich auf einem fremden Planeten nieder. Der Kontakt bricht ab. Beim Eintreffen der Rettungsmannschaft ist keiner mehr da, der sich über die ungastlichen Einheimischen beschweren könnte.

Waffengang • Die Mayas haben die Grenze überquert und bedrängen die Verteidigungsanlagen.

digkeit ist nicht veränderbar, was das Spiel gerade in der Startphase in die Länge zieht. Das aber gibt Ihnen Zeit, die zuckersüße Grafik zu bewundern. Unermüdlich flattern Schmetterlinge und hoppeln Kaninchen über den Bildschirm, *Die Siedler 4* suhlt sich in optisch ausgefeilten Kleinigkeiten. Nie zuvor kneteten Bäcker ihr Brot gründlicher. Dank der neuen Zoomfunktion – mit dem Mausrad können Sie Ihre Mannen stufenlos vergrößern – entgeht Ihnen auf Wunsch kein Detail. Ganz so viel Mühe haben sich die Entwickler beim Sound nicht gegeben. Die Hintergrundmusik ist wenig abwechslungsreich, was nach einiger Zeit schlichtweg nervt. Noch ein Wort zu den Programmfehlern: Den meisten Bugs können Sie zum Glück mit dem aktuellen Update zu Leibe rücken. Trotzdem ist es unverständlich, dass Blue Byte eine fehlerhafte Verkaufsversion ausgeliefert hat.

**Philipp Rohwedder:** *Immer noch ein ordentliches Spiel, aber Teil 4 bietet wenig Neues. Die meisten Bugs betreffen zwar überwiegend die Mehrspielermodi, einige Logikfehler beeinträchtigen den Spielspaß aber auch in der Kampagne.*

## Die Siedler 4

technik-check

### GRAFIKKARTENPERFORMANCE

**low-end:** Voodoo2, Riva TNT, Ati Rage 128

| | | | |
|---|---|---|---|
| 640x480 | Technisch nicht möglich | | |
| 800x600 | | 300 MHz 500 MHz | 700 MHz |

**normal:** Riva TNT 2, Matrox G400, Voodoo3, GeForce2 MX

| | | | |
|---|---|---|---|
| 800x600 | | 300 MHz | 500 MHz 700 MHz |
| 1.024x768 | | 300 MHz | 500 MHz 700 MHz |

**high-end:** GeForce2, Voodoo5 5500, GeForce2, GTS, Ultra

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1.024x768 | | | 300 MHz 500 MHz 700 MHz |
| 1.268x1.024 | Technisch nicht möglich | | |
| Spielbarkeit | BEDINGT SPIELBAR | SPIELBAR | OPTIMAL SPIELBAR |

### INSTALLATION

**Daten auf CD/Festplatte:** 450 MB/300 MB

### SOUND

*Die Siedler 4* unterstützt alle gängigen Soundformate und Soundkarten. CD-Audiotracks gibt es nicht, die Spielmusik liegt im MP3-Format vor.

### EINGABEGERÄTE

Eine Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung ist am sinnvollsten. So können viele Aktionen mit Hotkeys verkürzt werden.

**Feuerzauber** • Im Nu verwandelt der Schmied Eisen in Schwerter.

## der mehrspielermodus

Abstürze, Verbindungsprobleme zum Game Channel (www.bluebyte.net/ger/default.asp), fehlende Funktionen – bei den Mehrspielermodi schlug der Fehlerteufel zu. Im Kooperativmodus stimmen Sie Militär und Wirtschaft aufeinander ab. Das Spielziel kann nur mit vereinten Kräften erreicht werden, Sie brauchen also einen Verbündeten, auf den Sie sich verlassen können. Bis zum Zeitpunkt des Tests funktionierten diese Spielmodi aber nur sporadisch. Testen konnten wir den Konfliktmodus, wo Partien aber häufiger zusammenbrachen. Hier gilt es, wie im Einzelspieler-Szenario, bis zu sieben Gegner zu vernichten. Beim Wettsiedeln spielen mehrere Spieler auf der gleichen Karte gegen die Uhr. Ist die Partie beendet, wird verglichen, wer die schönere Siedlung aufgebaut hat. Zur Individualisierung des eigenen Stammes dürfen für Mehrspieler-Duelle Wappen und Flaggen frei gestaltet werden, was aber im Internet auch noch nicht funktionierte. Dafür klappte zumindest der Voice-Chat mit dem Microsoft Game Commander. Die etlichen Fehler haben zur Abwertung des Mehrspielermodus geführt. Hoffentlich schafft der nächste Patch die versprochene Abhilfe.

Für manche Mehrspieler-Szenarien benötigen Sie auch starke Partner, die Sie im **Kampf gegen fremde Völker** unterstützen.

### Die Siedler 4

wertung

**Mindestens:**
Pentium 200, 64 MB RAM, 4 MB Grafikkarte

**Empfohlen:**
Pentium 3 500, 128 MB RAM, 32 MB 3D-Grafikkarte

**Getestete Version:**
Deutsche Verkaufsversion

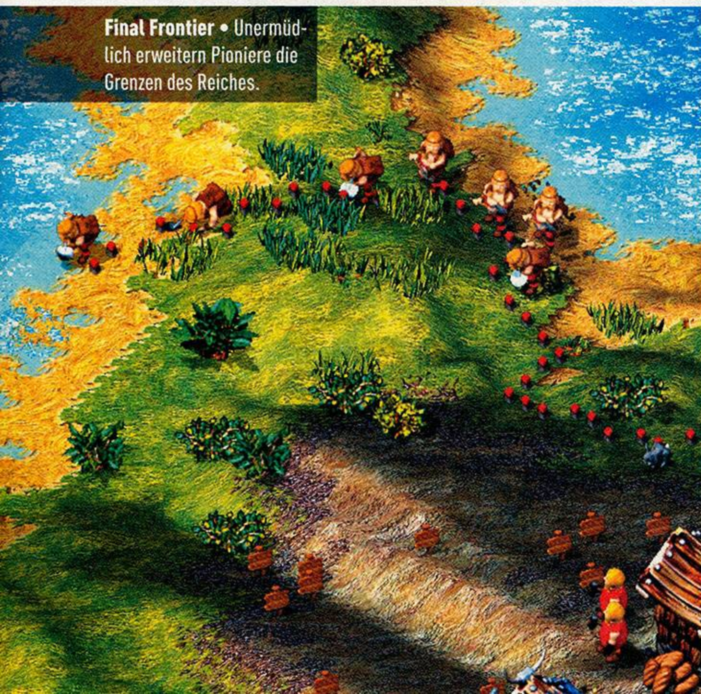
**MEHRSPIELER**
**Spieler pro PC:** 1
**Netzwerk:** 8
**Internet:** 8
**Spieler pro CD:** 1
**Mehrspielerwertung:** 2,7

- \+ Verbesserte, niedliche Grafik
- \+ Ausgereiftes Spielprinzip
- – Zu wenig Neuerungen
- – Mäßige Hintergrundmusik
- – Dunkles Volk nicht spielbar

**Grafik:** 2,0
**Sound:** 2,4
**Steuerung:** 2,1

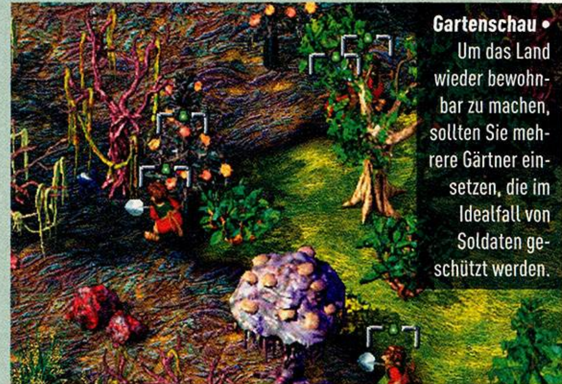
*Ein aufpolierter Anzug für ein bekanntes, aber gutes Spielkonzept*

**Spielspaß:** 2,3



**Final Frontier** • Unermüdlich erweitern Pioniere die Grenzen des Reiches.

## spieletipps
### Die Siedler 4



**Gartenschau** • Um das Land wieder bewohnbar zu machen, sollten Sie mehrere Gärtner einsetzen, die im Idealfall von Soldaten geschützt werden.

***Der Aufbau geht so schleppend voran – kann ich ihn irgendwie beschleunigen?***
Sorgen Sie für genügend Baumaterialien, gerade in der Anfangsphase. Errichten Sie mindestens zwei Holzfällerhütten samt Förster und Sägewerk sowie zwei Steinmetzhütten. Achten Sie auf die Besonderheiten des Volkes. Verdoppeln Sie außerdem die Zahl der Planierer und Bauarbeiter.

***Wie greife ich meinen Gegner am besten an?***
Sabotieren Sie seinen Nachschub. Versuchen Sie, seine Kasernen, Waffenschmieden und Rohstoffminen in Mitleidenschaft zu ziehen, indem Sie benachbarte Türme erobern.

***Wie erhöhe ich meine Kampfwertung?***
Jedes errichtete Gebäude geht in die Kampfwertung ein. Zierobjekte werden doppelt gewertet. Sobald Ihre Wirtschaft läuft, sollten Sie diese verstärkt bauen.

***Wozu brauche ich den Hauptmann?***
Wenn Sie Ihre Truppen gruppieren und ihnen einen Hauptmann mitgeben, erhalten Sie einen Angriffsbonus von zehn Prozent. Zusammen mit einer hohen Kampfwertung können Sie den Gegner so auch mit einer geringeren Anzahl an Einheiten besiegen.

***Wie zerstöre ich den Dunklen Tempel?***
Zerstören Sie die Pilzfarmen, indem Sie das Land ringsherum mit Gärtnern einnehmen. Sind alle Farmen zerstört, verschwindet der Schutzschild des Dunklen Tempels und Sie können zum Großangriff übergehen.



**Grenzkontrolle** • Kleine Wachtürme können einem geballten Angriff meist nicht lange standhalten. Es ist es daher sinnvoll, Truppen in der Nähe zu haben, die im Ernstfall schnell reagieren können.




**Feuerregen** • Mit dem geeigneten Zauberspruch sind auch wahre Horden von Untoten kein Problem mehr.




**Fies** • Diese kleinen Echsen stellen zwar alleine keine Gefahr dar, treten aber gerne im Rudel auf und umzingeln den Helden.




**[FAKTEN]**
**Entwickler:** Piranha Bytes
**Vertrieb:** Egmont Interactive
**Preis:** Ca. DM 90,-
**USK:** Ab 12 Jahren
**Erscheint:** 15.03.2001
**Online:** www.gothic.de

# gothic

**Der Regenmacher** • Von solch mächtigen Beschwörungsformeln können Sie zu Anfang nur träumen – und räumen später kräftig damit auf.

Wenn Zauberer Mist bauen, hat das in der Regel unangenehme Konsequenzen. Und wer muss das dann ausbaden? Genau, niemand anderes als Sie! Im Rollenspiel Gothic werden Sie mitten in ein **riesiges Gefängnis** geworfen und sind zunächst einmal auf sich allein gestellt. Aber der Reihe nach ...

Um seinen Krieg gegen die Orkhorden zu finanzieren, lässt der König von Myrtana die Diebe und Gauner des Landes in den Erzminen schuften. Da diese aber von Natur aus keine Lust auf Zwangsarbeit haben und lieber heute als morgen mit dem geschürften Erz die Kurve kratzen, erschufen die Zauberer des Königs eine magische Barriere um die Minen herum, die zwar jede Form von Leben hinein-, aber keines wieder herauslässt – Ihr Gefängnis eben. So weit, so schlecht, wäre nicht auch noch die Beschwörung der Kuppel schief gegangen und hätte die Magier mitsamt den Arbeitern in der Kuppel eingeschlossen.

**Lagerkoller** Als man Sie in das magische Gefängnis verfrachtet, hat sich dort bereits eine autarke Gesellschaft gebildet. Während das „Alte Lager" den König weiterhin fleißig mit Erz beliefert und sich im Gegenzug Schnaps, Frauen und Nahrung spendieren lässt, ist das „Neue Lager" ganz auf den Ausbruch

> Beeindruckend ist die **Künstliche Intelligenz** der verschiedenen Monster.

fixiert: Die eingesperrten Zauberer lassen ordentlich Erz auftürmen, um es irgendwann in die Luft zu sprengen und damit die Barriere zu durchbrechen. Schließlich gibt es auch noch das „Sumpflager", in dem es sich eine verschrobene Sekte gemütlich gemacht hat und ein mysteriöses Wesen namens Schläfer anbetet. Da Sie ohne Ausrüstung und mit nur leidlichen Waffenfähigkeiten hier landen, sollten Sie zunächst einmal ein paar kleinere Aufträge für die Insassen absolvieren. Später

# „Wir brauchen keinen Vergleich zu scheuen"

**Tom Putzki, Marketing Director von Phenomedia und eines der drei Gründungsmitglieder von Piranha Bytes, stellte sich unseren Fragen.**

***Was unterscheidet Gothic von anderen Rollenspielen?***

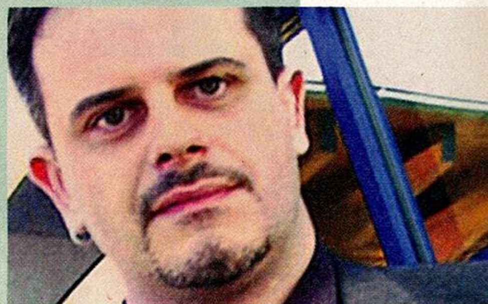
**Tom Putzki:** Zunächst mal mit Sicherheit die Einsteigerfreundlichkeit. Im Gegensatz zu herkömmlichen Rollenspielen braucht man bei *Gothic* vor Spielbeginn nichts zu machen, man klickt auf „Play" und spielt los. Ein weiteres wichtiges Feature ist die Welt von *Gothic*, sowohl hinsichtlich der Landschaft als auch der Bewohner. Dichte Wälder, Flüsse, Wasserfälle, Berge, Täler, Seen, Höhlen, Dungeons, Tempel und Verliese sowie die drei unterschiedlichen Hauptlager, dazu eine enorme Sichtweite und riesiger Detailreichtum – das macht die Welt von *Gothic* aus. Und es ist keine leere, tote Welt, sondern eine lebendige und herausfordernde Welt.

***Auf welches Feature seid ihr besonders stolz?***

**Tom Putzki:** Das ist vor allem unsere Künstliche Intelligenz. Es gibt Monster, die vor einem starken Spieler fliehen, die ihn erst warnen und eine Rückzugsmöglichkeit bieten, die ihn sofort angreifen oder die ihre Kumpels zu dem Kampf herbeirufen! Ähnlich die Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs): Greife einen Kollegen von ihnen an und du hast ein Problem. Greife ihren Feind an und du bist ihr Held.

***Drei Jahre Entwicklungszeit sind schon eine ganze Menge. Was hat euch so viel Zeit gekostet?***

**Tom Putzki:** Wir haben mit *Gothic* ein Spiel entwickelt, das von Anfang an auf internationale Konkurrenzfähigkeit ausgelegt war, und ich denke, wir brauchen keinen Vergleich zu scheuen! Als wir *Gothic* begonnen haben, setzten wir in puncto 3D komplett auf die Voodoo-Technologie. Von Direct3D sprach damals noch niemand. Die Umstellung mitten im Projekt hat uns dann einiges an Zeit gekostet. Was ebenfalls sehr viel Zeit gekostet hat, war unsere KI. Sie war so gut, dass sie uns mehr als einmal gnadenlos überrascht hat. NSCs, die für den Storyplot wichtig waren, haben sich von anderen, verfeindeten NSCs umbringen lassen oder sind unter die Monster geraten. Teilweise wurden ganze Lager entvölkert, weil bestimmte Monster sich zu einem Sturmangriff entschlossen hatten. Der Testing- und Finetuning-Aufwand bei *Gothic* war ungeheuer hoch. 250 NSCs und 500 Monster, die alle ihr eigenes Leben führen, unter einen Hut zu bringen, war eine Wahnsinnsarbeit!





**Jurassic Park •** Gefräßige Dinosaurier lauern unserem Helden hinter jeder Ecke der Oberwelt auf.

## kontrovers

**„Ein deutsches Rollenspiel von den *Moorhuhn*-Machern. Kann das was werden?“**
„Eindeutig ja. Da kann sich so mancher amerikanische Konkurrent eine Scheibe abschneiden.“

**„Ach du liebe Güte – was ist denn das für eine Steuerung? Ist das ein Ego-Shooter oder ein Rollenspiel?“**
„Okay, intuitiv ist die Steuerung wirklich nicht, aber man gewöhnt sich recht schnell daran.“

**„Eine riesige Oberwelt und dann nicht einmal ein richtiges Automapping. Wer soll sich denn da zurechtfinden?“**
„Jeder, der ein wenig Zeit und Geduld investiert – und anschließend mit spannenden Erkundungstouren belohnt wird.“




**Brennbar** • Der Flammenpfeil verwandelt Skelette in wandelnde Wunderkerzen.

## im wettbewerb

Schnellen Schrittes nistet sich *Gothic* ganz oben in den Referenzen ein. Lediglich *Baldur's Gate 2* und *Diablo 2* bieten noch einen Tick mehr Langzeitmotivation. Im Feld der reinen 3D-Rollenspiele ist das Werk von Piranha Bytes aber völlig unangefochten und läuft *Ultima 9* durch die höhere Komplexität und den größeren Umfang eindeutig die bisherige Spitzenposition ab.

| | |
|---|---|
| **Baldur's Gate 2** | 1,6 |
| **Diablo 2** | 1,7 |
| **Gothic** | 1,8 |
| **Ultima 9** | 1,9 |

## technik-check

### Gothic

**GRAFIKKARTENPERFORMANCE**

**low-end:** Voodoo2, Riva TNT, Ati Rage 128

**normal:** Riva TNT2, Matrox G400, Voodoo3, GeForce2 MX

**high-end:** GeForce2, Voodoo5 5500, GeForce2, GTS, Ultra

| Klasse | Auflösung | BEDINGT SPIELBAR | SPIELBAR | OPTIMAL SPIELBAR |
|---|---|---|---|---|
| low-end | 640x480 | 300 MHz, 500 MHz, 700 MHz | | |
| low-end | 800x600 | 300 MHz, 500 MHz, 700 MHz | | |
| normal | 800x600 | 300 MHz | 500 MHz, 700 MHz | |
| normal | 1.024x768 | 300 MHz, 500 MHz | 700 MHz | |
| high-end | 1.024x768 | 300 MHz | 500 MHz | 700 MHz |
| high-end | 1.268x1.024 | 300 MHz | 500 MHz | 700 MHz |

**INSTALLATION**

**Daten auf CD/Festplatte:** 600 MB/1.000 MB

**SOUND**

Unterstützt werden alle gängigen Sound-Formate. Die bekannte Musikgruppe In Extremo steuerte einige Tracks zu der Hintergrundmusik bei. Gespräche und Zwischensequenzen sind komplett mit Sprachausgabe hinterlegt.

**EINGABEGERÄTE**

Die Steuerung erfolgt durch eine gewöhnungsbedürftige Kombination aus Maus und Tastatur. Reine Tastatursteuerung ist möglich, wird aber nicht empfohlen, andere Eingabegeräte werden nicht unterstützt.

betreiben Sie Spionage, entwenden ungesehen geheime Rezepte oder organisieren gar verbotene Treffen – Ihre Missionen werden immer komplexer. Je nach Vorgehensweise entscheidet der Ausgang dieser Aufträge über Ihr Ansehen in den jeweiligen Lagern.

**Steuererklärung** Sie steuern Ihren namenlosen Helden aus der bekannten *Tomb Raider*-Perspektive und dürfen sich dabei völlig frei durch die riesige Spielwelt bewegen. Mit den Pfeiltasten gehen, rennen und springen Sie, die Maus bleibt dem Drehen des Blickwinkels sowie den vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten vorbehalten. Einige Tastenkombinationen müssen allerdings erst mühsam erlernt werden. Leider reagiert die Steuerung auch in den Kämpfen etwas hakelig und ungenau, was gerade zu Beginn nur allzu oft zum Tode Ihres Protagonisten und damit auch zu ungewöhnlich langen Ladezeiten führt. Eine halbe Minute dauert alleine das Neuladen eines Spielstandes und selbst das Abspeichern schlägt mit einer ähnlich langen Wartezeit zu Buche – für heutige Verhältnisse nicht mehr akzeptabel. Gekämpft wird in *Gothic* übrigens sehr exzessiv. Die liebevoll gestaltete Flora und Fauna der Gefängniswelt trachtet Ihrem Helden hinter nahezu jeder Ecke nach dem Leben. Neben alten Bekannten in Form von Orks und Goblins werden Sie auch von überdimensionalen Fliegen, blutrünstigen Riesenechsen und einer Heerschar von Untoten attackiert. Beeindruckend ist dabei die durchdachte Künstliche Intelligenz der verschiedenen Monster: Drohlaute werden ausge-

> Die Grafik der Ober- und Unterwelt hält dem **Vergleich mit Ultima 9** locker stand.




**Eigenleben** • Auch die übrigen Insassen des magischen Gefängnisses beherrschen die hohe Kunst der Magie.




**Gastauftritt** • Die bekannte Musikgruppe In Extremo konnte für einen kleinen Gig im Burghof gewonnen werden.

stoßen, oft werden Sie gekonnt umzingelt und bevorzugt von hinten attackiert.

**Copperfield lässt grüßen** Gezaubert werden darf natürlich auch. Eine entsprechende Ausbildung vorausgesetzt, werfen Sie mit Blitzen, Feuerbällen und Eisblöcken nur so um sich. Welche Magiegattung Sie verwenden, hängt übrigens von Ihrer auserwählten Lagerzugehörigkeit ab. Während sich das Alte Lager auf offensive Feuerzauber spezialisiert hat, manipulieren Sie als Sektenjünger den Geist Ihres Widersachers. Die Effekte der einzelnen Sprüche sind hübsch animiert und überaus vielfältig – ein paar mehr Zauber hätten es aber schon sein dürfen. Einen Zahlendschungel, wie aus *Baldur's Gate 2* bekannt, suchen Sie aber bei *Gothic* vergeblich, visuelle Darstellung ist Trumpf. So wird die Stärke eines Zauberspruches nicht zu Beginn ausgewählt, sondern richtet sich nach der Dauer, für die Sie die Beschwörung aufrechterhalten. Auf diese Weise wächst der Feuerball in Ihrer Hand von einer winzigen Kugel bis hin zu einem herrlich animierten Flammeninferno. Aber nicht nur die Animationen sind eine Augenweide. Die Darstellung der Ober- und Unterwelt hält dem Vergleich mit *Ultima 9* locker stand und beeindruckt ein ums andere Mal mit tollen Wettereffekten und wunderschönen Sonnenuntergängen.

**Das Gefühl, sich in einer lebenden und atmenden Welt zu befinden, ist grandios.**

**Virtuelle Realität** Egal wohin man sich begibt, mit wem man redet oder welchen Auftrag man gerade ausführt: Das Gefühl, sich in einer lebenden und atmenden Welt zu befinden, ist einfach grandios. Rollenspieler, die schon die perfekt simulierte Welt von *Ultima 7* faszinierte, werden sich in *Gothic* jedenfalls schnell heimisch fühlen. Die NSCs gehen am Tag ihren Tätigkeiten nach, versammeln sich am Abend vor dem Lagerfeuer und zeigen sich dem Frühaufsteher bei ihrer Morgentoilette am Fluss. Die Nettospielzeit beträgt rund 80 Stunden – angesichts von über 250 NSCs, ca. 500 Monstern und einer rund zwei Quadratkilometer großen Oberwelt kaum verwunderlich.

**Jochen Gebauer:** *In Gothic muss man sich zwangsläufig verlieben – wenn man sich von dem durchaus happigen Schwierigkeitsgrad und der ungewöhnlichen Steuerung nicht abschrecken lässt. Die verschiedenen Lager laden zum Ausprobieren und mehrmaligen Spielen ein, die Oberwelt ist für ausgedehnte Erkundungstouren wie geschaffen und die Story eine düstere Meisterleistung. Ein Pflichtkauf für erfahrene Rollenspieler, denen Baldur's Gate 2 zu textlastig und Ultima 9 zu einfach ist.*

## Gothic

Wertung

**Mindestens:**
Pentium 2 300, 64 MB RAM, 16 MB Grafikkarte

**Empfohlen:**
Pentium 3 700, 256 MB RAM, 64 MB Grafikkarte

**Getestete Version:**
Goldmaster, Anfang März

**MEHRSPIELER**
**Spieler pro PC:** 1
**Netzwerk:** –
**Internet:** –
**Spieler pro CD:** 1
**Mehrspielerwertung:** –

+ Riesige Spielwelt
+ Tolle Story
+ Ausgereifte Künstliche Intelligenz
– Kein echtes Automapping
– Zu lange Ladezeiten

**Grafik:** 1,7
**Sound:** 1,8
**Steuerung:** 2,2

***Enorm komplexes Rollenspiel mit gelungener Optik.***

**Spielspaß: 1,8**

In der **NBA** steigert sich der Würzburger Dirk Nowitzki von Saison zu Saison. „The German Wunderkind" überzeugt selbst von der 3-Punkte-Linie, wovon Sie sich auch bei **NBA Live 2001** ein Bild machen können. Konnte sich das Computerspiel ebenfalls steigern?




**Nicht zu stoppen •** 80er-Jahre-All-Star Moses Malone sinkt vor Ehrfurcht in die Knie, wenn Shaq O'Neal zum Slam Dunk ansetzt. Auch Larry Bird kommt zu spät.




**Treffsicher •** Dirk Nowitzki von den Dallas Mavericks bei einem erfolgreichen 3-Punkte-Wurf. Die Bank der Minnesota Timberwolves schaut staunend zu.

**[FAKTEN]**
**Entwickler:** EA Sports
**Vertrieb:** Electronic Arts
**Preis:** Ca. DM 90,-
**USK:** Ohne Altersbeschränkung
**Erscheint:** Bereits erhältlich
**Online:** www.easports.com

# nba live 2001

Die Entwickler von EA Sports verpassten ihrem Basketball-Baby in der sechsten Auflage einige Detailverbesserungen, neue Spielideen suchen Sie aber vergeblich. Der Trainingsmodus und der 3-Punkte-Wettbewerb wurden gar gestrichen. Dafür können Sie aus allen 29 NBA-Teams Ihren Lieblingsverein wählen und diesen als Spieler und Manager in Personalunion durch 25 Jahre Ligaalltag führen. Dabei sind nun auch Mega-Deals zwischen mehreren Vereinen möglich, was in der NBA an der Tagesordnung ist.

**Spielfreude pur** Spielerisch und optisch gibt's an *NBA Live 2001* nichts auszusetzen. Die Computergegner sind ausreichend stark, Ihre Korbjäger beherrschen wieder ein paar zusätzliche Tricks und Kamera sowie Steuerung sind frei konfigurierbar. Dank der vier Schwierigkeitsgrade kommen Einsteiger und Profis gleichermaßen auf ihre Kosten. Während der Matches reagieren jetzt auch Publikum und Bankspieler mit frenetischem Applaus oder Kopfschütteln auf Ihre Spielaktionen. Wenn Sie wissen wollen, wie das aktuelle Team der L.A. Lakers gegen die All-Stars der 70er abschneiden würde, organisieren Sie einfach ein Freundschaftsspiel. Alle Top-Spieler der letzten 50 Jahre finden sich im Spiel. Die wichtigste Nachricht für Fans ist aber, dass sie endlich auch online gegen Zocker aus aller Welt antreten können.

**Christian Bigge:** *Ein super Spiel, doch für Besitzer des Vorgängers lohnt der Kauf nur bedingt. Zu gering fallen die Unterschiede zwischen den Versionen aus. Gelegenheits-Korbjäger werden mit dem Budget-Angebot des Vorgängers günstiger bedient.*

wertung

## NBA Live 2001

**Mindestens:**
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 96 MB Festplatte

**Empfohlen:**
Pentium 3 700, 128 MB RAM, 8xCD-ROM, 555 MB Festplatte

**Getestete Version:**
Englisches Goldmaster

**MEHRSPIELER**
**Spieler pro PC:** 4
**Netzwerk:** 8
**Internet:** 8
**Spieler pro CD:** 1
**Mehrspielerwertung:** 1,6

+ Enorm detaillierte Grafik
+ Wunderschöne Animationen
+ Online-Duelle möglich
– Wenig Neuerungen
– Kein 3-Punkte-Wettbewerb

**Grafik:** 1,6
**Sound:** 2,0
**Steuerung:** 1,7

***Wenig innovativ, aber besser als FIFA und schöner als NHL***

**Spielspaß:** 1,6

**Weit voraus** • So schön hat ein virtueller Ferrari noch nie ausgesehen. Mit F1 Racing Championship hat Ubi Soft nicht nur in Sachen Grafik alle Konkurrenten überholt.



5/2001

# F1 racing championship

**[FAKTEN]**
**Entwickler:** Video Systems
**Vertrieb:** Ubi Soft
**Preis:** Ca. DM 90,-
**USK:** Ohne Altersbeschränkung
**Erscheint:** Bereits erschienen
**Online:** www.f1racingchampionship.de

Endlich rasen sie wieder! Glauben Sie, dass Michael Schumacher mit Ferrari seinen WM-Titel verteidigen kann oder gehören Sie eher zu den Skeptikern? Egal, denn **pünktlich zum Saisonstart** können Sie eventuelle Patzer Ihrer Lieblingspiloten am Monitor wieder gutmachen.

Mit *F1 Racing Championship* bläst Ubi Soft erneut zur Attacke auf den Genrethron in der Königsklasse – und dort residiert bislang immerhin das Schwergewicht aus dem Hause Microprose, *Grand Prix 3*. Doch Ubi Soft hält dagegen: Die 16 Strecken wurden diesmal zentimetergenau mit GPS (Global Positioning System) ausgemessen und digitalisiert. Detailgetreu sind auch die Wagen der elf Teams der Saison 1999 nachgebildet, deren polierte Oberflächen dank der neuen Grafik-Engine „Revenge" sogar die Umgebung reflektieren. Die Landschaftsdarstellung eröffnet neue Dimensionen. Mit Sichtweiten von bis zu 1,5 km können Sie selbst weit entfernte Hochhäuser an dem dicht bebauten Kurs in Monaco erkennen – und das weitestgehend ohne lästige Grafik-Ruckler. Der Detailreichtum grenzt an Pedanterie. Selbst die Nieten an der Fahrbahnbegrenzung sind zu erkennen.

**Realismus pur** Bekanntlich nützt dem Simulations-Fan die schönste Grafik aber nichts, wenn die Fahrphysik nicht stimmt. Doch zum Glück hat das Entwickler-Team auch hier ganze Arbeit geleistet. Das Fahrgefühl ist äußerst realistisch. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad müssen Sie schon beim Beschleunigen aufpassen, dass die Reifen nicht durchdrehen und der Wagen




**Millimeterarbeit** • Dank GPS entsprechen die virtuellen Strecken exakt ihren Vorbildern aus der Realität. Selbst die Dicke der Curbs (die rot-weißen Begrenzungen) wurde von den Entwicklern vermessen.



**Auf Abwegen** • Bei Unfällen oder Ausrutschern wie hier zeigen FIA-Kommissare die gelbe Flagge, um die Heranfahrenden zu warnen.




**Karambolage** • Hier hat es ausnahmsweise mal Mika Häkkinen und Jarno Trulli erwischt. Die Anzeige am linken Bildrand zeigt, welchen Schaden das Fahrzeug genommen hat. In diesem Fall fehlt die komplette Front: Totalausfall.

unfreiwillig Pirouetten dreht. Doch obwohl die eine oder andere Trainingsrunde notwendig ist: Selbst für Grünschnäbel ist *F1 Racing Championship* nicht zu schwer. Ein weites Spektrum an Einstellungsmöglichkeiten ermöglicht dem Anfänger einen leichten Einstieg und bietet dem Profi Herausforderungen satt. Das geht über Bremshilfen, Antischlupf-Regelung, die Anzeige der Ideallinie bis hin zur Einstellung der Gegner-Intelligenz. Auch kleinste Veränderungen im Setup des Wagens machen sich bei der Fahrt sofort bemerkbar. Das Verhalten der computergesteuerten Gegner ist in der Tat äußerst unterschiedlich. Je nach Fahrer und Rennstall gehen diese unterschiedlich aggressiv zu Werke. Unerfahrene Piloten können Sie durch Drängeleien zu einem Fahrfehler nötigen. Auch das ausgezeichnete dynamische Wettersystem beeinflusst die Physik: Bei nasser Strecke lassen sich die Boliden deutlich schwerer kontrollieren.

> Je nach eingestelltem **Schwierigkeitsgrad** müssen Sie schon beim Beschleunigen aufpassen, dass die Reifen nicht durchdrehen und der Wagen unfreiwillig Pirouetten dreht.

**Gemeinsam rasen** Wer schließlich genug von einsamen Runden vor dem Bildschirm hat, kann im lokalen Netzwerk gegen bis zu 22 menschliche Gegner antreten – diesmal bleiben dort die vom Vorgänger bekannten Synchronisationsfehler aus. Obwohl Ubi Soft den Rennzirkus gern im Internet gestartet hätte, ließ die FIA dies nicht zu. Da der Multiplayer-Modus von *F1 Racing Championship* jedoch das Internet-Protokoll TCP/IP verwendet, könnte aus der Szene ein inoffizieller Patch nachfolgen, der Online-Rennen doch noch ermöglicht. Keine Frage, *F1 Racing Championship* stößt *Grand Prix 3* mit Nachdruck vom Siegerpodest, weil es ebenso viel Fahrgefühl vermittelt, technisch aber deutlich die Nase vorn hat.

**Bernd Berheide:** *Ubi Softs Entwicklerteam hat ganze Arbeit geleistet: Die schönste Grafik des Genres und ein atemberaubendes Fahrgefühl, gepaart mit einem äußerst realistischen Physikmodell, machen F1 Racing Championship zum neuen Referenzprodukt bei den Rennsimulationen. Lediglich der eintönige Sound trübt das Glücksgefühl. Dennoch: Wer gerne auf vier Rädern über den virtuellen Asphalt jagt, kommt an diesem Titel nicht vorbei.*

## F1 Racing Championship

Wertung

**Mindestens:**
Pentium 2 300, 64 MB RAM, 6xCD-ROM, 46 MB Festplatte

**Empfohlen:**
Pentium 3 500, 128 MB RAM, 10xCD-ROM, 368 MB Festplatte

**Getestete Version:**
Deutsche Verkaufsversion

**MEHRSPIELER**
**Spieler pro PC:** 2
**Netzwerk:** 22
**Internet:** –
**Spieler pro CD:** 2
**Mehrspielerwertung:** 2,0

- \+ Extrem realistische Grafik
- \+ Ausgezeichnetes Physiksystem
- \+ 11 Wagenmodelle
- \+ KI der Computerfahrer
- – 2 Jahre alte Saisondaten

**Grafik:** 1,4
**Sound:** 2,3
**Steuerung:** 1,6

*Die augenblicklich beste Rennsimulation für den PC.*

**Spielspaß:** 1,6

**[FAKTEN]**
**Entwickler:** Black Isle Studios
**Vertrieb:** Virgin Interactive
**Preis:** Ca. DM 40,-
**USK:** Ab 12 Jahren
**Erscheint:** März 2001
**Online:** www.icewinddale.de

# icewind dale - herz des winters



**Zauberhaft** • Die Effekte der neuen Zaubersprüche sind wunderschön animiert.



**Ätzend** • Ein solcher Säureregen eignet sich vor allem gegen größere Gegnerhorden.

Über friedliche Ländereien herzufallen, dürfte zum **Standard-Repertoire** eines nordischen Barbarenstammes gehören. Ein **Drache als Anführer** der plündernden Horde fällt eher aus dem Rahmen. Raten Sie doch mal, wer der blutdürstigen Schar die Stirn bieten darf.

Es ist schon so eine Sache mit Rollenspiel-Add-ons: Kaum ist das in der Vollversion bedrohte Land gerettet, schlägt der böse Hersteller-Gott im Sinne der Gewinnmaximierung erneut zu und verbreitet weitere 25 Stunden lang Angst und Schrecken. Im Falle von *Icewind Dale* hat er nicht nur 30 fiesere Monster und 80 mächtigere Artefakte im Gepäck, sondern entschädigt Ihre gestressten Recken auch mit hochauflösender Grafik von bis zu 2.048x1.536 Bildpunkten sowie exakt 52 brandneuen Zaubersprüchen. Ehrensache, dass das Level-Limit Ihrer sechsköpfigen Heldengruppe bis auf Stufe 30 aufgestockt wurde, was für Sie bedeutet, dass etliche Spezialfähigkeiten zusätzlich erlernt werden können.

**Klotzen statt kleckern** Veteranen des Originalspiels müssen selbstverständlich nicht noch einmal neu starten – einfach die alten Charaktere wieder ausgegraben und schon kann die Hatz nach dem Herz des Winters beginnen. Hartgesottene spielen alternativ das komplette Spiel inklusive Erweiterung erneut durch, wahlweise auch mit der Unterstützung menschlicher Mitstreiter. Bevor Sie gen Norden ziehen, sollten alle Helden aber mindestens die neunte Erfahrungsstufe erreicht haben. Anderenfalls dürfte alleine die verbesserte künstliche Intelligenz der Monster dafür sorgen, dass Ihr Sextett in Sekundenschnelle zu Kleinholz verarbeitet wird. Wer das Originalspiel mochte, darf bedenkenlos zugreifen.

**Jochen Gebauer:** *Respekt! So muss eine gute Erweiterung aussehen. Die Verbesserungen bei Technik und Benutzerführung sind auch im Originalspiel verfügbar, die neuen Monster und Zaubersprüche angenehm vielfältig und die Story gewohnt spannend.*

wertung

## Icewind Dale

**Mindestens:**
Pentium 2 233, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, 200 MB Festplatte

**Empfohlen:**
Pentium 3 500, 64 MB RAM, 8xCD-ROM

**Getestete Version:**
Goldmaster vom 01.03.2001

**MEHRSPIELER**
**Spieler pro PC:** 1
**Netzwerk:** 6
**Internet:** 6
**Spieler pro CD:** 1
**Mehrspielerwertung:** 2,1

+ Haufenweise neue Monster
+ Stark verbesserte Grafik
+ Einfachere Bedienung
– Unausgegorene Wegfindung
– Schwache Sprachausgabe

**Grafik:** 2,3
**Sound:** 2,2
**Steuerung:** 2,4

***Rundum gelungene Erweiterung ohne echte Schwächen.***

**Spielspaß:** 2,2

# BLOND
# - DU WILLST ES DOCH AUCH

blond magazine

DAS NEUE LIFESTYLER-MAGAZIN

**blond**

NUR 3,50 MARK

*magazine*

jetzt nur 3,50 DM

**DJ SPECIAL**
★★★ Alle Tricks für den richtigen Dreh!

**Freestyle Motocross**
★★ Alles über den härtesten Extremsport!

**Frühjahrs-Outfits**
★ Alles, was dich diese Saison scharf macht!

**Reality Soaps**
★ Das wären unsere Bewohner gewesen!

**SABRINA & CO.**
**Zu Besuch beim Frankfurter Erfolgslabel 3p**

APRIL 2001
C47918 04/01
DM 3,50/sFr 3,50/öS 28,-

04

4 394791 804807

WWW.BLONDMAG.COM

*BLOND* MACHT DICH ZUM STAR
Das grosse Casting jetzt im Heft

Jetzt im Handel für **nur 3,50 DM**

**blond** *magazine*

**[FAKTEN]**
**Entwickler:** Overmax Studio
**Vertrieb:** Eidos
**Preis:** Ca. DM 90,-
**USK:** Ab 12 Jahren
**Erscheint:** März 2001
**Online:** www.eidos.de/games/embed.html?gmid=83

# three kingdoms - im jahr des drachen

Im Jahre 189 steht das chinesische Kaiserreich vor dem Zusammenbruch. Ein perfekter Hintergrund, um sich als **Held und Bewahrer** des Reiches zu etablieren oder kläglich zu scheitern.



**Kulturrevolution** • Die Mauern sind gestürmt und Ihre Truppen fallen in die feindliche Stadt ein.

Zu Beginn entscheiden Sie sich für einen von drei Kriegsherren und damit für eine Kampagne mit 13 bis 15 Missionen. Alles läuft nach bekanntem Schema ab: Einige Untertanen werden zum Ressourcensammeln geschickt. Klaglos schürfen sie Erz und fällen Bäume. Die erste Kaserne ist bald gebaut und schon werden Ihre Bauern abkommandiert, um sich als Soldaten schleifen zu lassen. Andere sorgen für Nachschub an Waren, züchten Pferde oder entwickeln Kriegsgerät. All dies geschieht in Ihrer eigenen Stadt, die von Anfang an durch dicke Wehrmauern geschützt ist. Das Besondere an *Three Kingdoms* ist, dass auf mehreren Karten gleichzeitig gespielt wird. Mit einem Klick wechseln Sie von Ihrer Stadt auf die Umgebungskarte oder zu einer feindlichen Stadt. Gespielt wird in der genretypischen isometrischen Perspektive.

**Die Kunst des Krieges** Ihre Armee wartet mit diversen Waffengattungen und einem Fuhrpark von Kriegsmaschinen auf. Generäle erhöhen die Kampfkraft der Truppe, die Ihre Befehle in traditionellem Chinesisch quittiert und todesmutig Ihren Mausklicks folgt. Störend im Gesamtbild ist der Fog of War. So verschwindet nach einiger Zeit das erkundete Gebiet wieder in undurchdringlichem Schwarz. Genauso übrigens wie die Steuerung, der leider sämtliche Formations- und Automatikfunktionen abgehen, was bei Massenschlachten zu unnötiger Hektik führt.

**Philipp Rohwedder:** *Gut an Three Kingdoms ist das Spiel über mehrere Karten, ansonsten fehlt an allen Enden etwas mehr Feinschliff.*



**Lagerleben** • In den Feldlagern sammeln sich die Truppen für den Sturm.

## wertung

### Three Kingdoms

**Mindestens:**
Pentium 2 300, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, 400 MB HD

**Empfohlen:**
Pentium 3 500, 128 MB RAM, 8xCD-ROM, 700 MB HD

**Getestete Version:**
Deutsche Verkaufsversion

**MEHRSPIELER**
**Spieler pro PC:** 1
**Netzwerk:** 8
**Internet:** 8
**Spieler pro CD:** 1
**Mehrspielerwertung:** 2,5

+ Mehrere Spielebenen
+ Interess. Helden-Einheiten
– Chaotische Geschichte
– Nerviger Fog of War
– Unspektakuläre Grafik

**Grafik:** 2,1
**Sound:** 2,3
**Steuerung:** 2,7

***Gut verdauliche Sommerkost für Echtzeitstrategen***

**Spielspaß:** 2,6

**[FAKTEN]**
**Entwickler:** Reflexive
**Vertrieb:** Activision
**Preis:** Ca. DM 90,-
**USK:** Ab 12 Jahren
**Erscheint:** 1. April 2001
**Online:** www.stawayteam.com

# star trek away team

Gene Rodenberry sei es gedankt: Seit mehr als dreißig Jahren machen Kirk, Picard und Co. unsere **Mattscheibe** unsicher. Muss es da denn auch noch ein **Strategie-Spiel** geben?



**Aufgeflogen** • Offene Feuergefechte gefährden das Einsatzziel unnötig.

Ein nagelneues Spionageschiff, eine elitäre Spezialeinheit und eine Hand voll entführter Wissenschaftler – nicht nur Kenner von Echtzeitstrategie-Spielen erkennen hier sofort einen möglichen kausalen Zusammenhang. Flugs übernehmen Sie also das Kommando über das Schiff, steuern die Spezialeinheit in bester *Commandos*-Manier durch isometrische Schlachtfelder und befreien die Wissenschaftler aus der romulanischen Gefangenschaft. Immerhin 17 Offiziere mit individuellen Fähigkeiten stehen zur Auswahl, pro Mission dürfen Sie bis zu sechs Akteure auswählen und ganz nach Belieben mit verschiedenen Ausrüstungsgegenständen bestücken.

**Energie!** Auf dem Schlachtfeld angekommen ist behutsames Vorgehen oberstes Gebot. Per Tastendruck können Sie das Echtzeitspektakel jederzeit unterbrechen und die nächsten Schritte planen. Klasse ist, dass Sie im Kooperationsmodus die Aufgaben mithilfe eines menschlichen Mitspielers bewältigen können. Leider reagieren die computergesteuerten Gegner alles andere als clever und Ihre virtuelle Crew läuft zwar zielsicher über jede Mine von hier bis Vulkan, scheitert aber bei Hindernissen oder verwinkelten Gängen kläglich.

**Jochen Gebauer:** *Eindeutig eines der besten Games zur TV-Kultserie. Die spannenden Missionen und der taktische Tiefgang werden auch Nicht-Trekkies schmecken. Schwächen im Feinschliff degradieren Away Team letztendlich aber dann doch zum typischen Futter für geneigte Genrefans.*

## Star Trek Away Team

wertung

**Mindestens:**
Pentium 2 266, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, 410 MB HD

**Empfohlen:**
Pentium 3 500, 128 MB RAM, 8xCD-ROM, 410 MB HD

**Getestete Version:**
Beta vom 28. Februar 2001

**MEHRSPIELER**
**Spieler pro PC:** 1
**Netzwerk:** 2
**Internet:** –
**Spieler pro CD:** 1
**Mehrspielerwertung:** 2,3

+ Spannende Story
+ Viele Charaktere
+ Klasse Mehrspielermodus
– Mäßige Künstliche Intelligenz
– Altbackene Grafik

**Grafik:** 2,6
**Sound:** 2,2
**Steuerung:** 2,4

*Ordentliches Echtzeit-Spektakel.*

**Spielspaß:** 2,5



**Einsam** • Ist der Gegner alleine, können Sie auch schon einmal ohne Tarnung agieren.

## Ducati World




Alles hat seinen Sinn. So können Sie zum Beispiel auf den CDs von *Ducati World* Ihren Kaffee abstellen oder sie als Weihnachtsbaumschmuck verwenden. Das Spiel selbst bietet nämlich kaum Spannung. Die Grafik ist mäßig, die Steuerung verkorkst und das Geschwindigkeitsgefühl rangiert knapp hinter Fahrstuhlfahren. Selbst die vielen Spielvarianten reißen da nichts mehr raus. (PR)

**Mindestens:** P2 266, 32 MB RAM, 16MB 3D AGP Grafikkarte
**Mehrspieler:** Spieler pro PC: 2; Spieler im Netzwerk: –; Spieler im Internet: –; Spieler pro CD: 1
**Genre:** Rennspiel ▮ **Preis:** Ca. DM 70,-

Grafik: 2,9
Sound: 3,6
Steuerung: 3,0
Mehrspieler: 4,5

**Spielspaß: 4,2**

***Miese Konsolenumsetzung, die der Zeit hinterherfährt.***

## F1 World Grand Prix 2000




*F1 World Grand Prix 2000* ist eher ein Arcade-Rennspiel als eine Simulation mit 2000er-FIA-Lizenz. Schicke Menüs und nette Gimmicks täuschen nicht über das mäßige Physiksystem und die unzureichende Gegner-KI hinweg. Das Spiel richtet sich an Anfänger. Doch Fahrschul-Niveau lässt sich auch bei besseren Simulationen durch entsprechende Einstellungen erreichen. (BB)

**Mindestens:** P2 300, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, 500 MB HD
**Mehrspieler:** Spieler pro PC: 1; Spieler im Netzwerk: 8; Spieler im Internet: 6; Spieler pro CD: 1
**Genre:** Rennspiel ▮ **Preis:** Ca. DM 90,-

Grafik: 2,7
Sound: 2,9
Steuerung: 2,6
Mehrspieler: 2,5

**Spielspaß: 2,8**

***Anspruchsloses F1-Rennspiel mit Arcade-Qualitäten.***

## Freedom: First Resistance



Außerirdische haben die Erde unterworfen und die meisten Menschen in Lagern eingesperrt. Widerstandskämpferin Angel nimmt den Kampf auf. Einige Mankos schmälern den Spielspaß erheblich: Die Action ist aufgrund des behäbigen Ablaufs wenig fesselnd, die KI der Gegner lässt zu wünschen übrig und die wenigen Rätsel beschränken sich auf das Finden von Personen oder Gegenständen. (CK)

**Mindestens:** Pentium 2 300, 64 MB RAM, 4xCD-ROM
**Mehrspieler:** Spieler pro PC: 1; Spieler im Netzwerk: –; Spieler im Internet: –; Spieler pro CD: –
**Genre:** Action-Adventure ▮ **Preis:** Ca. DM 100,-

Grafik: 2,9
Sound: 2,8
Steuerung: 2,5
Mehrspieler: -

**Spielspaß: 3,7**

***Weder Fisch noch Fleisch – zu wenig Action und Rätsel.***

## Hired Team Trial Gold



18 Levels harren in diesem Ego-Shooter dem Einzelkämpfem, der sich mit Shotgun und anderen feinen Waffen bewähren darf. Die Belohnung für die Strapazen: Ein Platz in der Anti-Terroreinheit Hired Team. Steuerung und Map-Design erfüllen die Norm, dennoch fehlt gerade dem Einzelspielermodus der richtige „Kick". Weiteres Manko: Ein Großteil der Waffen „funzt" nicht richtig. (CK)

**Mindestens:** P2 300, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, 100 MB HD
**Mehrspieler:** Spieler pro PC: 1; Spieler im Netzwerk: 16; Spieler im Internet: 16; Spieler pro CD: 1
**Genre:** 3D-Action ▮ **Preis:** Ca. DM 89,95

Grafik: 2,3
Sound: 2,2
Steuerung: 2,0
Mehrspieler: 2,8

**Spielspaß: 3,1**

***Ego-Shooter, der letztlich nicht überzeugen kann.***

## Necronomicon



Die Entwickler haben sich vom Altmeister des Horrors H.P. Lovecraft inspirieren lassen. So, so. Einen ähnlichen Thrill wie die Leser von Lovecrafts Büchern werden bestenfalls beinharte *Myst*-Anhänger nachempfinden können. Sie dürfen nur vorgegebene Wege abschreiten, selten einmal Schlüssel und dergleichen einsammeln und mit einigen Personen plaudern. Adrenalinschub? Fehlanzeige. (CK)

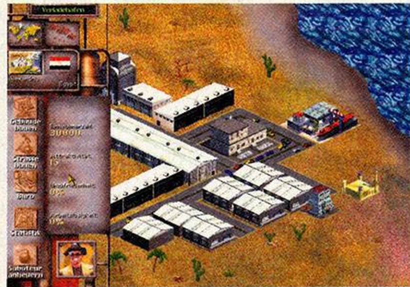
**Mindestens:** Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM
**Mehrspieler:** Spieler pro PC: 1; Spieler im Netzwerk: –; Spieler im Internet: –; Spieler pro CD: –
**Genre:** Adventure ▮ **Preis:** Ca. DM 80,-

Grafik: 2,6
Sound: 2,5
Steuerung: 3,0
Mehrspieler: -

**Spielspaß: 4,4**

***Zu wenig Handlungsfreiheit und zu wenig Interaktion.***

## Oil Tycoon



Per Mausklick Pipelines zu errichten, Probebohrungen durchzuführen und tonnenweise Rohöl zu verschiffen klingt für Sie nach einem schönen, abendfüllenden Vergnügen? Wirklich? Dann könnte *Oil Tycoon* Ihr Spiel sein. Wenn Sie aber die obige Frage mit „Nein" beantwortet haben, bietet Ihnen *Oil Tycoon* bestenfalls den Charme einer abgestürzten Excel-Anwendung. (JG)

**Mindestens:** Pentium 2 200, 32 MB RAM, 150 MB HD
**Mehrspieler:** Spieler pro PC: 6 Spieler im Netzwerk: 6 Spieler im Internet: 6; Spieler pro CD: 1
**Genre:** Wirtschaftssimulation ▮ **Preis:** Ca. DM 80,-

Grafik: 4,4
Sound: 4,2
Steuerung: 3,4
Mehrspieler: 4,1

**Spielspaß: 4,1**

***Dröge Wirtschaftssimulation für Puristen.***

# Nox



**Knochenmann** • Diese Skelettkrieger lassen sich mit dem richtigen Spruch problemlos zerstäuben.



**Beschwörung** • Mit dem entsprechenden Spruch lassen sich Monster herbeirufen, die Sie im Kampf unterstützen.

**[FAKTEN]**
**Entwickler:** Westwood
**Vertrieb:** Electronic Arts
**Preis:** Ca. DM 30,-
**USK:** Ab 16 Jahren
**Erscheint:** Bereits erschienen
**Online:** westwood.ea.com/games/nox/main_german.html

Böse Mädchen kommen überall hin – oder lassen kommen. So auch **Hexe Hecubah**, die beim Experimentieren mit Zaubersprüchen zur **Vernichtung der Welt** versehentlich Ihr Alter Ego in ihre Welt transferiert, jenseits von Fernseher und Schinkensandwich.

Der Weg zurück führt zwangsläufig an der Hexe vorbei, die es sich ganz nebenbei in den Kopf gesetzt hat, alle Lebenden dieser Welt zu vernichten. Also nicht ganz einfach, Ihre Aufgabe – und das Schinkensandwich können Sie sich zunächst aus dem Kopf schlagen. Um Ihren Helden an die örtlichen Bedingungen anzupassen, müssen Sie sich zunächst für eine von drei Charakterklassen entscheiden. Sie können den Kampf als Krieger, Beschwörer oder Magier aufnehmen.

Was folgt, ist die schwere Schule des Helden. Aufträge und Monster müssen erledigt werden und die neue Heimat, die in leicht angestaubter isometrischer Perspektive dargestellt wird, wartet mit ihren Städten, Dörfern und Dungeons auf eine Erkundungstour. Das Spiel ist sehr linear aufgebaut, was aufgrund der Größe der einzelnen Stationen aber kaum auffällt. Durch das Plätten von Gegnern, die Ihnen zahlreich nach dem Leben trachten, erhalten Sie Erfahrungspunkte, die Ihre Fähigkeiten und Kampfkünste verbessern. Stärkere Waffen und Rüstungen erhöhen die Kampfkraft. Sie können erbeutet oder durch schnödes Raubgold erworben werden. Sämtliche Aktionen werden bequem mit der Maus gesteuert. Aktionen wie Zaubersprüche lassen sich über Hotkeys auf der Tastatur aktivieren. Obwohl die Grafik nicht mehr ganz zeitgemäß ist, kann sich das Spiel durchaus mit aktuellen Titeln messen.

**Philipp Rohwedder:** *Trotz seines Alters macht Nox eine gute Figur. Die Story ist spannend und das Monsterplätten und Gegenständesammeln macht einfach Spaß.*

## wertung

## Nox

**Mindestens:**
Pentium MMX 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, 300 MB HD
**Empfohlen:**
Pentium 2 266, 16 MB RAM, 16xCD-ROM, 500 MB HD
**Getestete Version:**
Deutsche Verkaufsversion

**MEHRSPIELER**
**Spieler pro PC:** 1
**Netzwerk:** 32
**Internet:** 32
**Spieler pro CD:** 1
**Mehrspielerwertung:** 2,6

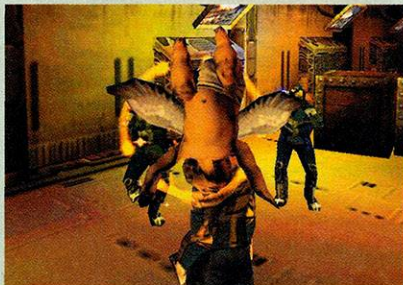
+ Sympathische Hauptfigur
+ Große Spielwelt
+ Witzige Story
– Lineare Spielwelt
– Veraltete Grafik

**Grafik:** 2,6
**Sound:** 2,1
**Steuerung:** 2,0

*Klassiker, der immer noch Spaß macht.*

**Spielspaß:** 2,5

## Messiah



**Engelsflügel** • Bob wird aus dem Körper seines Wirtes geschleudert, nachdem dieser tödlich getroffen wurde.

Engel Bob wurde auf die Erde gesandt, um sich seine Flügel zu verdienen. Ausgerüstet mit Windeln und Stummelflügeln kann er nicht viel ausrichten, doch er besitzt die Fähigkeit, von Menschen Besitz zu ergreifen. Davon muss auch kräftig Gebrauch gemacht werden, um in diesem knallharten Actionspektakel voranzukommen. Sie steuern Bob aus der Perspektive einer dritten Person durch eine heruntergekommene Millionenstadt. Die detailreiche Grafik ist entsprechend düster. *Messiah* ist im Grunde noch ziemlich frisch für einen Classic-Titel. Grafik und Gameplay sind zeitgemäß und das Spiel auf jeden Fall einen Blick wert. (PR)

**Mindestens:** Pentium 266, 32 MB RAM, 4xCD-ROM
**Genre:** Action-Adventure ■ **Preis:** Ca. DM 40,-

**Grafik:** 1,9
**Sound:** 1,9
**Steuerung:** 2,3
**Mehrspieler:** –
**Spielspaß:** **1,9**

***Düsteres Spiel, das durch seine Atmosphäre fesselt.***

## Sim City 3000



**Rush Hour** • Gute Nahverkehrsverbindungen sind unverzichtbar. Fehlen sie, stehen Ihre Sims bald im Stau.

Auch im dritten Teil der Stadtsimulation, der durchaus Klassikerstatus besitzt, geht es wieder um den Aufbau der ultimativen Metropole. Beginnend mit ein wenig Geld und einem Landstrich errichten Sie Kraftwerke und Schulen, weisen Industriegebiete aus und geben Grundstücke zur Bebauung frei. Schon bald ziehen die ersten Sims ein und Sie sind auf dem besten Weg zur Großstadt. Beobachtet wird das Geschehen aus einer drehbaren, isometrischen Perspektive. Über drei Zoomstufen können Sie sich dabei Ihren Einwohnern nähern. Da *Sim City 3000* auch grafisch okay ist, sei die Budget-Version jedem empfohlen, der es noch nicht sein Eigen nennt. (PR)

**Mindestens:** Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM
**Genre:** Aufbaustrategie ■ **Preis:** Ca. DM 30,-

**Grafik:** 2,3
**Sound:** 2,1
**Steuerung:** 2,0
**Mehrspieler:** –
**Spielspaß:** **1,9**

***Endlosspiel, das den Stadtplaner in jedem weckt.***

## Need for Speed 4



**Burnout** • Gerade am Anfang des Rennens kommt es zu gefährlichen Drängeleien.

Schnelle Autos und schöne Strecken, dass zeichnet die *Need for Speed*-Reihe aus. Bei Teil 4, der streng genommen *Need for Speed: Brennender Asphalt* heißt, stehen 18 teure Sportflitzer zur Verfügung, aus denen auf 19 Strecken das Letzte herausgeholt werden muss. Ein ausgefeiltes Schadensmodell sorgt für mehr Realismus. Das Spiel beinhaltet einen Karrieremodus, bei dem gewonnene Preisgelder in neue Wagen investiert werden können. Im Verfolgungsmodus liefern Sie sich Rennen mit der Polizei oder verfolgen als Gesetzeshüter Temposünder. *NFS 4* ist in jedem Fall ein Titel, der auch technisch nach wie vor beeindruckt. (PR)

**Mindestens:** Pentium 2 266, 32 MB RAM, 4xCD-ROM
**Genre:** Rennspiel ■ **Preis:** Ca. DM 30,-

**Grafik:** 1,8
**Sound:** 1,8
**Steuerung:** 1,7
**Mehrspieler:** –
**Spielspaß:** **1,8**

***Ausgezeichnetes Rennspiel mit Traumautos und -strecken.***

# IMPRESSUM


**Abonnement:** Game On! kostet im Abonnement mit CD-ROM DM 57,- (Ausland DM 81,-) / Österreich öS 420,-
**Anschrift des Abo-Service:** Game On! • Abo-Betreuung • 74168 Neckarsulm
**Abo-Telefon:** 0 18 05/95 95 06 (0,24 DM/Min.)
**Abo-FAX:** 0 18 05/95 95 13 (0,24 DM/Min.)
**Abo-E-Mail:** computec.abo@dsb.net
**Abonnement Österreich:**
Leserservice GmbH • St. Leonharder Straße 10 • A-5081 Anif
**Tel.:** 06246/882-882 • **Fax:** -5277
**Email:** bgenser@leserservice.at
**Abonnementpreis für zwölf Ausgaben:** öS 420,-

**Anschrift der Redaktion:**
Computec Media AG • Redaktion Game On! • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg
**Internet:** www.game-on.de
**E-Mail:** redaktion@game-on.de

**Chefredakteur:** Christian Bigge (V.i.S.d.P)
**Stellvertreter des Chefredakteurs:** Harald Wagner
**Redaktion:** Bernd Berheide, Jochen Gebauer, Christian Klinger, Philipp Rohwedder
**Redaktion Online:** Frank Mischkowski (redaktion.online@game-on.de)
**Redaktion CD-ROM:** Jürgen Melzer (Ltg.), Bernhard Meiler, Jasmin Sen
**Textchef:** Michael Ploog
**Lektorat:** Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

**Art Director:** Andreas Schulz
**Layout:** Hansgeorg Hafner, Roland Gerhardt
**Titelgestaltung:** Andreas Schulz
**Artwork:** ©Eidos Interactive
**Manuskripte und Programme:**
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Medien.



**Anzeigenkontakt:**
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
**Telefon:** +49 –9 11/28 72 - 345
**Fax:** +49 –9 11/28 72 - 241
**E-Mail:** info@cms.computec.de
**Web:** www.ad-the-best.de
**Anzeigenleitung:** Thorsten Szameitat ( V.i.S.d.P.) -141
**Anzeigendisposition:** Andreas Klopfer -140, Anca Stef -345
**Es gelten die Mediadaten vom 01.02.2001**

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.

Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe, in dem die Anzeige erschienen ist, sowie der Seitennummer an die oben im Anzeigenteil angegebene Adresse.

**Verlag:**
COMPUTEC MEDIA AG • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg
**Vorstand:** Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne
**Verlags- und Geschäftsleitung:** Rainer Kube
**Vertriebsleitung:** Klaus-Peter Ritter
**Produktionsleitung:** Martin Closmann; Ralf Kutzer
**Werbung:** Martin Reimann (Ltg.), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeannette Haag
**Vertrieb:** Burda Medien Vertrieb
**Druck:** Oberndorfer Druckerei GmbH, A-5110 Oberndorf

**ISSN/Pressepost Game On!:**
Zugeteiltes Vertriebskennzeichen:
VKZ-Nr.: B 54295

**In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:**





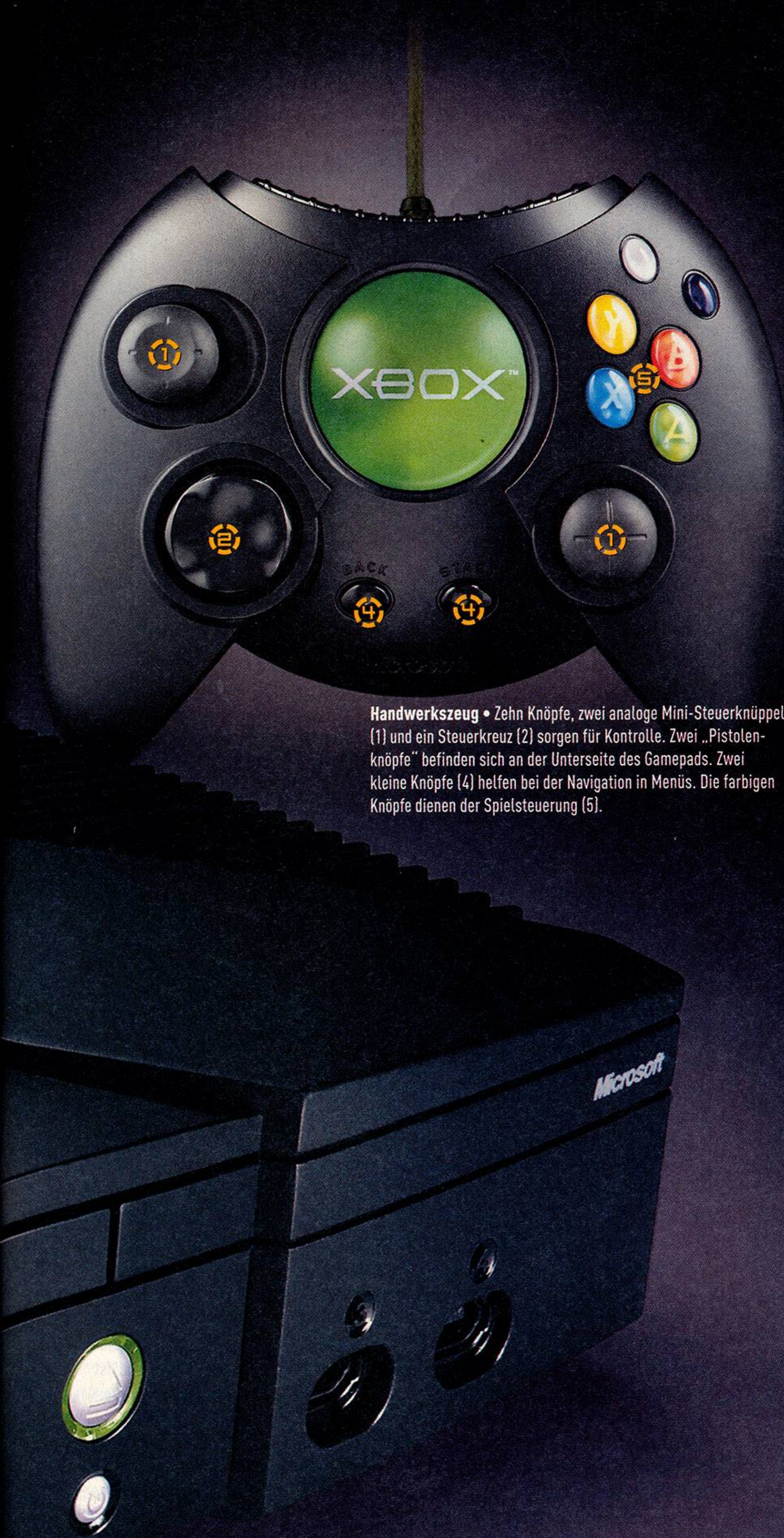
**Game On! 06/2001 erscheint am 02.05.2001**

# groß, schwarz, stark: XBOX™

„Wir werden ohne Probleme die **dreifache Geschwindigkeit der PlayStation 2** erreichen, wenn nicht noch mehr." James Allard, General Manager für die Xbox, ist sich des Leistungsvorsprungs seiner Konsole sicher. Im **Frühjahr nächsten Jahres** will Microsoft Farbe bekennen. Wird die „Wunderkonsole" auch die PC-Welt verändern?




Fotos: © Microsoft




**Handwerkszeug** • Zehn Knöpfe, zwei analoge Mini-Steuerknüppel (1) und ein Steuerkreuz (2) sorgen für Kontrolle. Zwei „Pistolenknöpfe" befinden sich an der Unterseite des Gamepads. Zwei kleine Knöpfe (4) helfen bei der Navigation in Menüs. Die farbigen Knöpfe dienen der Spielsteuerung (5).

**Schlicht** • So sieht sie aus, die Xbox von Microsoft. Schwarz mit grünem „Flubber" in der Mitte des Kreuzes. Obwohl das Design eher schlicht ausgefallen ist, hat die Konsole ordentlich Leistung unter der Haube.

Leistungsmäßig wird die Xbox mit modernen PCs mithalten können. Ist der verwendete Pentium-3-Chip mit 733 MHz schon das Schnellste, was in der Konsolenwelt bisher zum Einsatz kommt, stößt der in Kooperation mit Nvidia entwickelte Grafikchip NV 20 in neue Dimensionen vor. Sieben- bis zehnmal soll er schneller sein als der aktuelle GeForce2-Chip!

**Konsole mit Festplatte** Mit einer voraussichtlich acht Gigabyte großen Festplatte bringt Microsoft PC-Komfort in die Konsolenwelt, weil die Ladezeiten minimiert werden können. Auch was die Netzwerkfähigkeit angeht, hat Microsoft Bewährtes aus der PC-Welt auf die Konsole übertragen. Mit einem 10/100-Megabit-Netzwerkadapter, der eine Übertragungsgeschwindigkeit zwischen einem und etwa zehn Megabyte pro Sekunde erlaubt, kann online oder in einem lokalen Netzwerk (LAN) gespielt werden. Für Online-Duelle ist allerdings ein Modem Pflicht. Microsoft will hier die neue Breitband-Technologie nutzen.

> Der Grafikchip der Xbox soll **sieben- bis zehnmal schneller** sein, als ein GeForce2-Chip.

**Gamepads und mehr!** Was die Steuerung angeht, bleibt Microsoft der Konsolen-Tradition treu und liefert ein eigenes Gamepad. Das Interessante: Über einen eigenen Anschluss können Zusatzgeräte wie etwa Kopfhörer, Joysticks oder Kameras angeschlossen werden. Noch bestreitet Microsoft, dass es für die Xbox auch Mäuse und Tastaturen geben könnte, denkbar wäre das dennoch. So könnte aus der reinrassigen Spielekonsole eine Multime-


**Weniger ist mehr** • Lediglich drei Anschlüsse finden sich auf der Hinterseite: Strom (1), Anschluss für den Fernseher (2) und der Netzwerk-Anschluss (3).


**Girlscamp** • Mädchen mit großen Hämmern sollte man tunlichst aus dem Wege gehen. Eigentlich schade, da erst bei genauerem Hinsehen der detailreiche Schattenwurf und die „griffigen" Oberflächen auffallen.

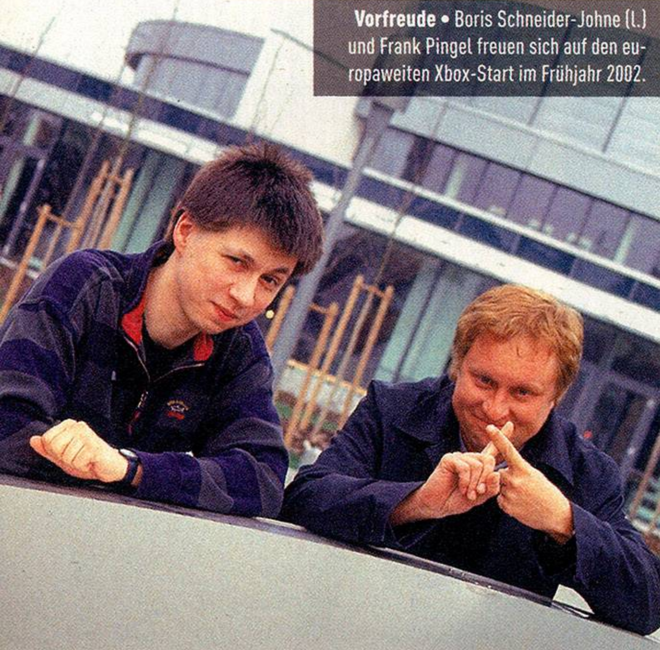
dia-Zentrale werden, die dank ihrer Online-Fähigkeit auch das Surfen im Internet ermöglicht.

**Entwarnung für PC-Zocker?** Zu wenig Spiele wird es für die Xbox definitiv nicht geben. Microsoft sicherte sich im Vorfeld die Unterstützung von über 150 Spiele-Entwicklern. Zum Europastart im Frühling 2002 soll es zwölf Titel geben, danach werden pro Woche vier bis sechs weitere erwartet. Als Grund für den im Vergleich zu Amerika um etwa drei Monate nach hinten gerutschten Starttermin nennt Big M, dass man dem Handel ausreichende Liefermengen garantieren wolle. Natürlich werde man weiterhin PC-Spiele herstellen, hieß es. Noch in diesem Jahr wird das Rollenspiel *Dungeon Siege* erwartet, die Weltraum-Oper *Freelancer* soll 2002 erscheinen. Beide Spiele sind bisher ausschließlich für den PC angekündigt. Denkbar ist, dass sich die Xbox mittelfristig zur Entwicklungsplattform Nummer 1 mausern könnte. Noch ist also keine Gefahr für PC-Spieler in Sicht, dafür eine Bereicherung des Spielemarktes.

BERND BERHEIDE

# „microsoft wird für beide plattformen entwickeln"

Xbox-PR-Manager Boris Schneider-Johne und Product Manager Frank Pingel verrieten uns exklusiv weitere Details zum Start der Wunderkonsole.


**Vorfreude** • Boris Schneider-Johne (l.) und Frank Pingel freuen sich auf den europaweiten Xbox-Start im Frühjahr 2002.

***Wann wird die Xbox denn nun in Europa erscheinen?***

**B. Schneider-Johne:** Anfang 2002, Genaueres steht noch nicht fest.

***Im Internet kursieren Gerüchte über einen Konsolenpreis von 400 Dollar ...***

**B. Schneider-Johne:** Es gibt von Microsoft definitiv noch keine Aussage zum Preis, aber unser Preis wird konkurrenzfähig sein.

**F. Pingel:** Natürlich wird sich unser Preis auch an dem orientieren, der dann für die PlayStation 2 verlangt wird.

***Kann man zum Preis der Spiele schon etwas sagen?***

**B. Schneider-Johne:** Wir werden da nicht etwas völlig Neues erfinden. Die Preise werden weder weit unter noch weit über dem liegen, was Konsolen-Spiele in einem Jahr kosten werden.

***Werden Xbox-Spiele nur exklusiv angeboten?***

**B. Schneider-Johne:** Bei den Nicht-Microsoft-Produkten für die Xbox wird es eine ganze Reihe von exklusiven Titeln geben. Dann wird es eine ganze Reihe von Titeln geben, die es in anderen Formen und Ausprägungen schon mal auf anderen Konsolen gegeben hat. Aber in der Startphase ist es ganz klar, dass auch Titel, die von anderen Plattformen portiert werden, Xbox-spezifische Eigenschaften haben müssen. Wenn jemand etwa sagt, ich mache jetzt einen Konsolentitel für die Xbox, und nutzt z. B. nicht die Festplatte aus, dann würden wir sagen, dass wir das nicht für die Xbox brauchen.

***Und die Eigenentwicklungen wie Freelancer und Dungeon Siege werden nicht exklusiv für die Xbox umgesetzt?***

**B. Schneider-Johne:** Beide sind bislang nur für den PC angekündigt und Microsoft wird auch weiterhin für beide Plattformen entwickeln. Ein Spiel wie *Age of Empires* würde doch auf einer Konsole auch gar keinen Sinn ergeben, schon allein wegen der fehlenden Maus und Tastatur. Der einzige Titel, von dem wir definitiv sagen, dass er sowohl für die Xbox als auch für den PC kommt, ist *Halo* von Bungie Software. Von *Freelancer* wird es vielleicht auch einmal eine Xbox-Version geben, diese würde dann aber an die Gegebenheiten der Konsole angepasst, also anders sein als die PC-Version.

***Kann denn jeder Spiele für die Xbox entwickeln?***

**F. Pingel:** Jeder Publisher muss sein mehrseitiges Spielkonzept zunächst Microsoft vorstellen. Ein 12-köpfiges Gremium entscheidet




**Schlichtes Design, viel Power •** Gut zu erkennen: die vier Gamepad-Buchsen (1). Der große Knopf in der Mitte (2) öffnet die DVD-Schublade (3).



**Autsch! •** Auch wenn Abe auf der Xbox in schicker 3D-Grafik daherkommt: Die Sligs sind böse wie immer.

## Die neuen Spielekonsolen im Vergleich

| | XBOX | PLAYSTATION 2 | NINTENDO GAMECUBE |
|---|---|---|---|
| **Grafikprozessor** | 250 MHz Eigenbau, von Microsoft und Nvidia gemeinsam entwickelt | 147,456 MHz | 202,5 MHz Eigenbau mit Namen „Flipper" |
| **Arbeitsspeicher** | 64 MB | 32 MB | 43 MB |
| **Speicherbandbreite** | 6,4 GB/Sek. | 3,2 GB/Sek. | 3,2 GB/Sek. |
| **Polygon-Leistung** | 125 Mio./Sek. | 66 Mio./Sek. | 6-12 Mio./Sek. |
| **Speichermedium** | 2-5xDVD, Festplatte 8 GB, 8-MB-Speicherkarte | 4xDVD, 8-MB-Speicherkarte | 1,5 GB große Disc, 0,5-MB-Digicard |
| **Eingänge/Ausgänge** | 4 Gamepads, Ethernet Adapter (10/100), USB | i-Link, PCMCIA, 2 Gamepads | 4 Gamepads, 2 serielle Schnittstellen, 1 parallele Schnittstelle |
| **Audio-Kanäle** | 256 | 48 | 64 |
| **Netzwerkfähig** | Ja | Nachrüstung | Optional |
| **DVD-fähig** | Fernbedienung notwendig | Ja | Nein |
| **Maximale Auflösung** | 1.920x1.080 | 1.280x1.024 | Nicht bekannt |
| **Verkaufsstart in den USA** | Herbst 2001 | Bereits erhältlich | Oktober 2001 |

(Stand: März 2001)

vergleich

dann von Spiel zu Spiel, was entwickelt werden darf. Danach ist jeder Entwickler für sein Projekt selbst verantwortlich.

***Gibt es von vornherein Genres, die Microsoft für Xbox-ungeeignet hält?***

**B. Schneider-Johne:** Sag niemals nie! Völlig ungeeignet ist eigentlich kein Genre. Am ehesten vielleicht noch das typische PC-Strategiespiel. Es gibt zwar Konsolenumsetzungen von *Starcraft* oder *Command & Conquer*, die machen aber nicht wirklich Freude. Man kann aber Strategiespiele auf der Konsole machen. Man muss sie nur anders machen. Man hat andere Bedingungen, zum Beispiel den Controller, eine geringere Auflösung als auf dem PC oder eine andere Spielumgebung. Das sind alles Einflüsse, die man bei der Entwicklung bedenken muss.

***Ist es denkbar, dass Microsoft sagt, die Xbox ist eingeführt, wir drehen nun den DirectX-Hahn zu, schwächen den PC-Spiele-Markt und verlagern den Fokus auf die Xbox?***

**F. Pingel:** Warum sollte Microsoft das machen? Microsoft verdient schließlich an jedem PC, der für zu Hause mit Windows-Lizenz gekauft wird. Diesen Hahn wird sich das Unternehmen nicht selbst zudrehen. Die Xbox-Division versucht, mit ihrem Produkt erfolgreich zu sein, die Windows-Entwickler mit ihrem Produkt.

***Wird es in Zukunft Firmen geben, die Microsoft übernehmen wird?***

**B. Schneider-Johne:** Wir beobachten zwar den Markt, aber: Es gibt eine gewisse Anzahl von Spielen, die ein Publisher sinnvoll im Jahr veröffentlichen kann. Wir haben im Prinzip pro Jahr auf dem PC zwischen 12 und 18 Titel geplant. Wir nähern uns dieser Grenze mit sehr großen Schritten. Da sind jeweils sechs bis acht Titel dabei, deren Produktionskosten mehrere Millionen Dollar betragen. Da ist dann irgendwann der Punkt erreicht, wo es sich nicht mehr lohnt, ein weiteres Spiel auf den Markt zu bringen. Und wir haben dieses Portfolio mit den Firmen, mit denen wir eng zusammenarbeiten, und mit den internen Entwicklungen nahezu gefüllt. Was zum Beispiel überhaupt keinen Sinn machen würde, wäre, Electronic Arts zu kaufen, weil einfach nichts mehr dazukommt außer neue Produkte und damit nur mehr Ärger. Unser Ziel muss es sein, mit Spitzenprodukten die Marktposition auszubauen und mehr Marktanteile zu gewinnen.

***Wir sind gespannt und wünschen viel Erfolg!***




**Big M •** Die deutsche Microsoft-Zentrale befindet sich in Unterschleißheim. In den insgesamt fünf deutschen Niederlassungen arbeiten insgesamt 1.200 Angestellte.

PLAYSTATION 2

Gashahn voll aufdrehen, Kupplung springen lassen und mit den Stollenrädern die Grasnarbe vernichten: Das ist die Welt der vierrädrigen ATVs (All Terrain Vehicles). Zurzeit erfreuen sich nordamerikanische PlayStation-2-Besitzer an Sonys grafisch ansprechender Off-Road-Schlammschlacht namens *ATV Off-Road Fury*. Die Optik der 20 extrem langen Kurse ist sehr detailreich. Grafikeffekte wie Sonnenuntergänge sind atemberaubend und die Sichtweite kommt der Realität ausgesprochen nahe. Sie können Ihr wendiges Gefährt nicht nur in Sand- und Eiswüsten oder Canyons ausfahren, auch in Hallen wird der Gashahn aufgedreht. Auf den Stunt-Strecken erhalten Sie Punkte für waghalsige Tricks. Wenn Sie mit den Einstellungen Ihres ATVs nicht zufrieden sind, tunen Sie es einfach. (BB)

**System:** PlayStation 2 • **Entwickler:** Rainbow Studios
**Vertrieb:** Sony • **Erscheint:** 3. Quartal 2001
**Online:** www.scea.com/games/racing_game.asp



**Rempeln erlaubt** • Abseits der Piste geht es halt ein wenig rauer zu. Kleine Schubser sind bei den Positionskämpfen normal.

# atv off-road fury

**Rennspiel • Off-Road-Spaß mit toller Grafik**

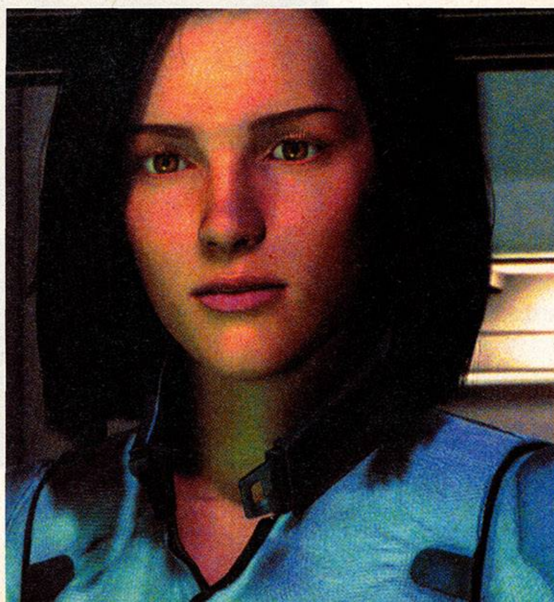


**Abgehoben** • Während der Sprünge vollführen versierte Fahrer noch ein paar Tricks. Die Sichtweite und die Streckendetails sind phänomenal.

KINOFILM

# Final Fantasy: the spirits within

**Kinofilm • Das Animationskunstwerk zur Rollenspiel-Saga**



Im Jahre 2065 sind Großteile der Erde zerstört und Alienhorden nisten in den Städten. In dieser düsteren Zeit ist die junge Forscherin Dr. Aki Ross die einzige Hoffnung für das Fortbestehen der Menschheit. Wie in der Spielvorlage wurden auch im Film die Helden komplett mit dem Computer gerendert – nur in noch nie gesehener Auflösung und Qualität. Hier werden Sie von Explosionen förmlich in den Sitz gedrückt. Der Film wird in Amerika im Juli 2001 starten, ein deutscher Kinotermin steht noch nicht fest, Insider tippen auf einen Start im November. (BB)

**Info:** www.finalfantasy.com

**Voll digital** • Die computeranimierte Hauptdarstellerin Dr. Aki Ross ist auf der Suche nach einer mysteriösen Lebensenergie, um die Menschheit zu retten.

# dreamcast: produktion eingestellt

**Hardware • Sega will für PS2 und Xbox entwickeln**

Ende Januar brach für viele Konsolen-Fans eine Welt zusammen: Segas Dreamcast wird nicht mehr produziert. Für dieses Jahr sind zwar noch über 30 Spiele-Titel in Planung, ob noch alle umgesetzt werden, ist aber fraglich. Wenn auch die Konsole stirbt, wird die Hardware in einer Set-Top-Box der englischen Firma Pace weiterleben. Sega selbst will sich in Zukunft auf seine erfolgreiche Software-Entwicklung konzentrieren. Als eines der ersten Projekte ist *Virtua Fighter 4* für die PlayStation 2 geplant. (BB)



**Feuer und Flamme** • Die PS2-Version von Baldur's Gate wird weit actionlastiger sein als die PC-Originale.

# baldur's gate: dark alliance

**Rollenspiel • Zauberhafte Umsetzung**

*Dark Alliance* ist eine actionlastigere Version der PC-Originalspiele *Baldur's Gate 1* & *2*. Eine sorgsame Umsetzung der AD&D-Regeln, anpassungsfähige Spielercharaktere und eine ausgefeilte Charakterentwicklung sollen Konsolenspieler vor den Fernseher locken. Neue Zaubereffekte und Fähigkeiten helfen dem Spieler im Kampf gegen die Heerscharen von Monstern, denen er in dem Spiel begegnen wird. (BB)

**System:** PlayStation 2• **Geplant:** Herbst 2001
**Entwickler:** Black Isle Studios • **Vertrieb:** Virgin Interactive • **Online:** www.vid.de



# die 24 stunden von le mans

**Rennspiel • Der Dauer(b)renner**

Nach der Veröffentlichung für den PC und den Dreamcast ist nun die PlayStation 2 an der Reihe. Besser als die PC-Version scheint der Konsolen-Raser rund um das berühmte französische Langstreckenrennen zu werden. Vor allem die spektakulären Wetter- und Lichteffekte dürften PS2-Benzin-Junkies erfreuen. Zudem wird es neue Autos, zusätzliche Strecken sowie animierte Fahrer und Boxen-Crews geben.
Für die ganz Harten will Entwickler Melbourne House einen 24-Stunden-Echtzeitmodus einbauen. (BB)

**System:** PlayStation 2 • **Geplant:** Juni 2001
**Entwickler:** Melbourne House • **Vertrieb:** Infogrames
**Online:** www.infogrames.de



**Volltanken, bitte!** • Die PS2-Variante von Die 24 Stunden von LeMans bietet eine voll animierte Boxencrew.

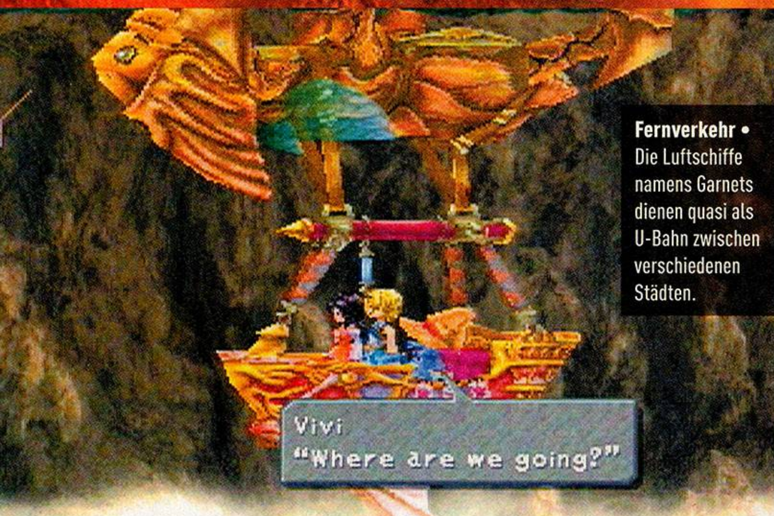
**newsticker** Der Fun-Racer **Stunt GP** von Team 17 und Virgin Interactive erscheint im Juni für PS2 und Dreamcast. • • • Mit vielen Neuerungen wird das Wikinger-Gemetzel **Rune** von Human Head für die PS2 umgesetzt. Anvisierter Termin: Herbst 2001. • • • Mike LeRoi soll im zweiten Teil von **Shadow Man** im Sommer die Untoten auf der PS2 jagen. • • • **Commandos 2** soll im nächsten Jahr auch für die PS2 erscheinen. • • • Virgin Interactive hat eine Lotus-Lizenz gesichert. **Lotus Challenge** wird im Herbst erwartet. • • • Der vierte Teil der **Virtua Fighter**-Serie bietet die schönsten Animationen, die je in einem Prügelspiel zu sehen waren.

Durchschlagskraft • Bahamut gehört zu den mächtigen Schutzzaubern, die Ihre Charaktere in Kämpfen aktivieren können.

[FAKTEN]
Entwickler: Squaresoft
Vertrieb: Infogrames
Preis: Ca. DM 120,-
USK: Ab 6 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.infogrames.de/games/psone/finalfantasy9/index.html

# Final Fantasy 9

TOP OF GAME ON! 5/2001




Fernverkehr • Die Luftschiffe namens Garnets dienen quasi als U-Bahn zwischen verschiedenen Städten.



Niedlich • Die fleischfarbenen Moogles leben auf Bäumen und bieten Ihnen Hilfe.

Final Fantasy ist die **Rollenspiel-Serie** schlechthin in der PlayStation-Welt. Ein Dreivierteljahr mussten die deutschen Fans auf die **lokalisierte Version** warten. Doch das hat sich gelohnt. **Vier CDs** voll praller Grafik und grandioser Abenteuer warten auf Sie.

Hauptcharakter Zidane soll mit seinen Gefährten Prinzessin Garnet entführen, die Thronfolgerin des Königreichs Alexandria. Die Adelige entpuppt sich jedoch als willige „Geisel" und flüchtet mit ihren Kidnappern auf das Luftschiff Primavera, denn ihre unter einem Bann stehende Mutter will sie töten. Dies ist der Beginn einer wunderschönen Story, in der Sie im Kampf gegen das Böse viele Länder bereisen und gegen zahlreiche Monstren antreten.

**Vier auf einen Streich** Wie gewohnt wartet Squaresoft mit ausgefeilten Charakteren auf: Anführer Zidane ist – im Gegensatz zu einigen seiner zögerlichen Vorgänger – mit ganzem Herzen ein Held. Prinzessin Garnets Gemüt schwankt zwischen hilflos und

zupackend. Ihr tollpatschiger Bodyguard, Adalbert Steiner, sorgt mit Slapstick-Einlagen für Frohsinn. Schwarzmagier Vivi ist ein putziger, gar nicht so böser Kauz, auf der Suche nach dem Sinn des Lebens. Auch wenn sich im Spielverlauf vier weitere Charaktere dazugesellen, schicken Sie immer nur vier Recken in die häufigen Kämpfe, die wie gewohnt rundenweise ablaufen. Nach jedem Kampf erhalten Ihre Charaktere wichtige Erfahrungs- und Fähigkeitenpunkte, die ihnen im Verlauf des Spiels ermöglichen, bessere Waffen zu tragen, neue Zaubersprüche zu erlernen oder einige von den vielen Spezialgegenständen zu benutzen. Einige davon brauchen Sie, um im Spiel weiterzukommen.

**Monumentale Grafik** Die Zaubereien sind in selten gesehener PlayStation-Grafikpracht zu bewundern. Während der Kämpfe sind besonders die Beschwörungen der mächtigen Schutzwesen, der so genannten Eidolons, von erlesener grafischer Opulenz. Die Render-Sequenzen treiben die Hintergrundgeschichte voran und gehören zum Besten, was auf der PlayStation je zu sehen war. Qualitativ können sie sich ohne weiteres mit PC-Filmsequenzen messen. Wenn Sie mit der gewöhnungsbedürftigen Pad-Steuerung zurechtkommen, lohnt sich auch für eingefleischte PC-Rollenspieler der Konsolen-Seitenblick, zumal noch nicht sicher ist, ob das Epos auch für den PC umgesetzt wird.

**Bernd Berheide:** *Final Fantasy 9 ist ein Muss, nicht nur für Konsolen-Rollenspieler. Die Grafik ist für PlayStation-Verhältnisse großartig, die Musik stimmungsvoll. Vor allem aber Spieltiefe und Story saugen den Spieler förmlich in die Welt von Final Fantasy 9 hinein.*

## Final Fantasy 10

Mit *Final Fantasy 9* endet eine Ära, denn es ist das letzte Rollenspiel der Saga für die PlayStation 1. Doch keine Angst! Auf der PlayStation 2 geht es mit Teil zehn weiter. Die Landschaften werden nun in Echtzeit berechnet und die Mimik der Figuren ist nicht nur in den Rendersequenzen zu bewundern. Der Wechsel von Wander- zu Kampfbildschirm fällt weg, die Kämpfe werden kräftig umgekrempelt und strategielastiger. *Final Fantasy 10* wird der erste Teil der Saga sein, der mit kompletter Sprachausgabe daherkommt. Der zehnte Teil wird in Japan im Juli 2001 veröffentlicht werden. Amerika und Europa werden wie gewöhnlich später bedacht, wahrscheinlich aber noch in diesem Herbst.



**Held Nr. 10** • Der neue Held Tidus ist 17 Jahre jung und sieht seinem Vorgänger aus dem achten Teil, Squall , sehr ähnlich. Das Schwert deutet es an: Auch in den kommenden Abenteuern wird viel gekämpft.



**Magiebegabt** • Die Schwarzmagier sind mit äußerster Vorsicht zu genießen. Wohingegen Vivi, einer von Zidanes Gefährten, ein netter Kerl ist.

### Final Fantasy 9

Wertung

**Konsole:** PlayStation 1
**Genre:** Rollenspiel
**Datenträger:** 4 CDs
**Mehrspieler:** –
**Besonderheit:** Speicherpunkte

+ Sehr gute Grafik
+ Enorme Spieltiefe
+ Charakterentwicklung
– Teilweise langatmige Kämpfe
– Systembedingt längere Ladezeiten

**Grafik:** 1,5
**Sound:** 1,6
**Steuerung:** 1,6

***Das beste Rollenspiel für die PlayStation.***

**Spielspaß:** **1,6**




# iss pro evolution 2

**[FAKTEN]**
**Entwickler:** Konami
**Vertrieb:** Konami
**Preis:** Ca. DM 100,-
**USK:** Ohne Altersbeschränkung
**Erscheint:** Bereits erschienen
**Online:** www.konami-europe.com

Zidane setzt gegen Deutschland zum Dribbling an. Pass zu Wiltord, der flankt sofort zu Henry – Flugkopfball, **Tooor!**

Selbst *FIFA*-verwöhnte PC-Zocker reiben sich nach ein paar Minuten *ISS*-Kost verwundert die Augen – ja, das ist Fußball! Vorbei die Kick-and-Rush-Zeiten. Hier wird munter kombiniert, sich freigelaufen, pariert und in den Strafraum geschnippelt, dass es eine wahre Freude ist. Klar fällt die Grafik gegenüber *FIFA 2001* auf dem PC etwas ab, aber ein besseres Spielgefühl als bei dieser Fußballsimulation bekommen Sie sonst nirgendwo geboten. Die Ballphysik ist perfekt, die Steuerung genial intuitiv. Im Vergleich zum ersten Teil verbesserte Konami die Animationen der Ballakrobaten. Besonders die Torhüter parieren nun äußerst spektakulär.

**Auf die Knochen** Endlich können sich Ihre Kicker nun auch verletzen. Kleiner Tipp an Jeremies und Co.: Einige gezielte Blutgrätschen zwingen selbst Primadonnen wie Zidane in die Knie und Frankreichs Trainer zur Auswechslung. Die fällige Kartenflut müssen Sie in Kauf nehmen. Bei so viel Lob darf auch Kritik nicht fehlen: Noch immer müssen Sie auf Champions League, UEFA Cup und die Bundesliga verzichten, dafür tragen die Kicker der europäischen Nationalteams ihre Originalnamen. Außerdem gibt's ja noch die Master-Liga. Dort beginnen Sie in der zweiten Spielklasse mit einer Gurkentruppe und müssen sich bis zum Titel durchkämpfen. Doch auch wenn die künstliche Gegnerintelligenz ausgesprochen hoch ist, genial wird der Kick, wenn Sie gegen menschliche Gegner antreten. Versprochen!

**Christian Bigge:** *Weder auf dem PC noch auf irgendeiner Konsole gibt's ein realistischeres, abwechslungsreicheres oder spannenderes Fußballspiel. Kaufen!*

**Pixelig, aber schön •** PC-Kicker rümpfen die Nase bei dieser Grafik, doch Animationen und Ballphysik machen ISS 2 zum besten Sportspiel, das Sie derzeit zocken können.

**Tor für Argentinien! •** Auch ohne Maradonnas „Hand Gottes" können Sie Argentinien zum Sieg führen. Der holländische Keeper greift in dieser Szene ins Leere.

## ISS Pro Evolution 2

wertung

**Konsole:** PlayStation
**Genre:** Fußballsimulation
**Datenträger:** CD
**Mehrspieler:** 2 Spieler, 3-4 Spieler mit Multi-Tap
**Besonderheiten:** 3 Schwierigkeitsgrade, Master-Liga, dreisprachige Version

+ Gelungene Animationen
+ Enorme Spieltiefe
– Pixelige Grafik
– Nervige Soundkulisse
– Dünner Spielkommentar

**Grafik:** 2,0
**Sound:** 2,8
**Steuerung:** 1,5

***Die augenblicklich beste Fußball-Simulation!***

**Spielspaß:** 1,4

# zone of the enders

**[FAKTEN]**
**Entwickler:** Konami
**Vertrieb:** Konami
**Preis:** Ca. DM 110,-
**USK:** Noch nicht bekannt
**Erscheint:** April 2001
**Online:** www.zoneofenders.com




**Feuerwerk** • Die Effekte während der Kämpfe sind atemberaubend. Bei Auseinandersetzungen mit großen Gegnern nimmt die Umwelt Schaden – das sollte jedoch tunlichst vermieden werden.

In *Zone of the Enders* steuern Sie einen Roboter (Mech) aus dem 22. Jahrhundert. Ihre Mission: Retten Sie die Erde vor Terroristen vom Mars! Um dieses Ziel zu erreichen, hat Ihr Mech eine Vielzahl an Waffen und Kampftechniken auf Lager, um feindlichen Blechsoldaten den Garaus zu machen. Die Grafikeffekte, mit denen die Kämpfe vonstatten gehen, sind atemberaubend.
Die Steuerung ist zunächst etwas ungewohnt, fällt mit etwas Übung aber relativ leicht. Wenn Sie nicht in einen der vielen Kämpfe verwickelt sind, heißt es, Aufgaben der Erdregierung zu erfüllen oder Ihren Mech mittels Treiberdownload aufzurüsten. Die Suche nach Gegenständen gestaltet sich teilweise langatmig. Bevor es jedoch frustrierend wird, haben Sie die Aufgaben meistens schon bewältigt. (BB)

## Zone of the Enders

wertung

**Konsole:** PlayStation 2
**Genre:** Actionspiel
**Datenträger:** DVD
**Mehrspieler:** –
**Besonderheiten:** Englisch/deutsche Textausgabe

+ Tolle Grafik
+ Gute Steuerung
+ Spaßige Kämpfe
– Langwierige Item-Suche
– Wenig Abwechslung

**Grafik:** 1,8
**Sound:** 2,2
**Steuerung:** 1,9

***Kurzweilige Mech-Action mit toller Grafik.***

**Spielspaß: 1,9**

**[FAKTEN]**
**Entwickler:** Volition • **Vertrieb:** THQ
**Preis:** Ca. DM 120,- • **USK:** Ab 12 Jahren
**Erscheint:** Bereits erschienen
**Online:** www.thq.de

# summoner

Als Kind beschwörte Joseph einen Dämon, der, anstatt Josephs Dorf zu beschützen, dieses fast auslöschte. Zehn Jahre später wird sein Dorf erneut heimgesucht. Obwohl er der Magie abgeschworen hat, macht er sich auf den Weg zu seinem alten Lehrmeister. Auf Ihrer Reise als Joseph durch die Welt von *Summoner* werden Sie von vier weiteren Charakteren begleitet, deren Fähigkeiten sich im Verlauf des Spiels ausbauen lassen. Während der häufigen Kämpfe können Sie Ihren Gegnern mit Schlagkombos entgegentreten und so mehr Schaden anrichten. *Summoner* erwartet Sie mit einer umfangreichen Story, die durch die ausgesprochen gute und stimmungsvolle Grafik getragen wird. Das Gleiche gilt für die Musik. Leider beeinträchtigt die Kameraführung unnötig die Sicht. (BB)



**Von hinten** • Gerade zu Beginn des Spiels sind Sie häufig übermächtigen Gegnern ausgesetzt. Da hilft nur noch ein Rückzug.

## Summoner

wertung

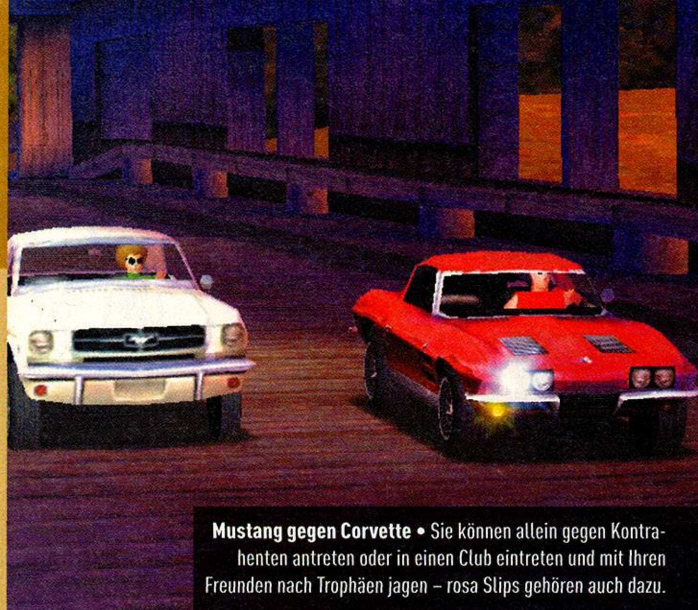
**Konsole:** PlayStation 2
**Genre:** Rollenspiel
**Datenträger:** DVD
**Mehrspieler:** –
**Besonderheiten:** –

+ Beeindruckende Grafik
+ Gutes Kampfsystem
+ Umfangreiche Story
– Unübersichtliche Perspektive
– Zu textlastig

**Grafik:** 2,1
**Sound:** 2,0
**Steuerung:** 2,5

***Zurzeit Das Rollenspiel für die PS2!***

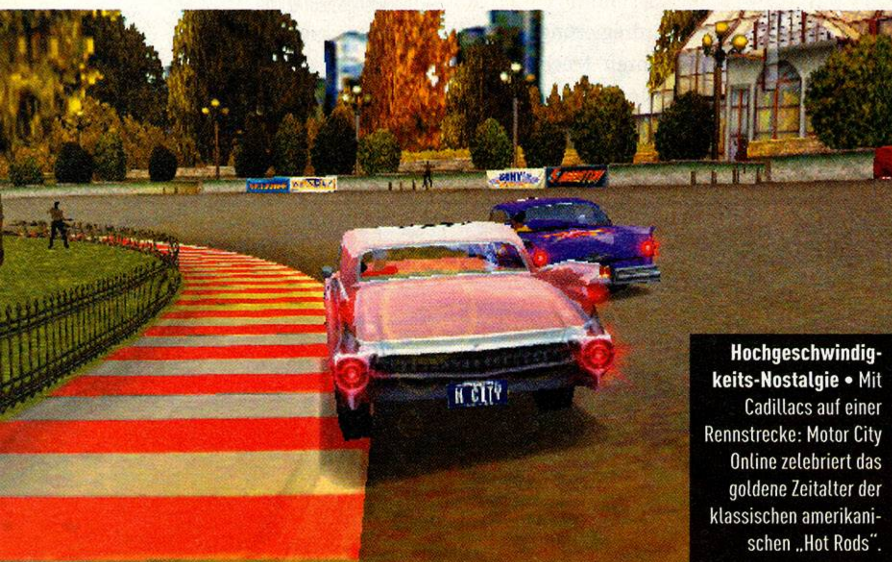
**Spielspaß: 2,0**


**Mustang gegen Corvette** • Sie können allein gegen Kontrahenten antreten oder in einen Club eintreten und mit Ihren Freunden nach Trophäen jagen – rosa Slips gehören auch dazu.


**Cooles Feeling** • Die überarbeitete Grafik-Engine aus Need for Speed: Brennender Asphalt lässt echtes Rennfieber aufkommen, wenn Sie online gegen Ihre Konkurrenten um die Blocks jagen. Das Physiksystem soll die Autos originalgetreu simulieren.

# motor city online

**Online-Rennspiel** • **EA will auf den Internet-Speedway**


**Hochgeschwindigkeits-Nostalgie** • Mit Cadillacs auf einer Rennstrecke: Motor City Online zelebriert das goldene Zeitalter der klassischen amerikanischen „Hot Rods".

Einmal so cool wie Burt Reynolds in einem wunderschönen 64er Ford Mustang cruisen? Kein Problem mit EA Sports Online-Rennspiel *Motor City Online*. Insgesamt 35 vierrädrige Kleinode, vom 49er Mercury Coupé bis hin zum 69er Pontiac GTO, stehen Ihnen zur Verfügung. *Motor City Online* bietet zwei Spielmodi: Arcade Action oder Sim World. Ersterer bietet actionlastige Rennen und Stunt-Wettbewerbe. Sim World ermöglicht darüber hinaus Autokauf und -tausch sowie die individuelle Zusammenstellung und das Tuning eines der Wagen mit über tausend Teilen. Die Rennen werden auf einer Vielzahl von Strecken durch Stadtviertel, auf Autobahnen und auf echten Renn-Circuits ausgetragen. Auch der eigene Charakter kann nach individuellen Vorstellungen kreiert werden. Sie müssen Ihre Runden jedoch nicht immer allein drehen. Sie können Clubs gründen und mit Gleichgesinnten fachsimpeln oder gegen konkurrierende Clubs antreten. (BB)

**Hersteller:** Electronic Arts • **Vertrieb:** Electronic Arts • **Erscheint:** Sommer 2001 • **Online:** www.motorcityonline.com

# planetside

**Online-Ego-Shooter** • **Taktischer Kampf vom Everquest-Entwickler**

Entwickler Verant, bekannt durch das Online-Rollenspiel *Everquest*, arbeitet derzeit an einem taktischen Online-Shooter mit dem Namen *PlanetSide*. Neben der ausgezeichneten Grafik bietet das Spiel sowohl Teameinsätze als auch die Möglichkeit, alleine zu kämpfen. Je nach politischer Lage auf einem Planeten werden die Einsätze dynamisch vergeben, so dass es kaum Missions-Wiederholungen geben dürfte. *PlanetSide* wird voraussichtlich Ende des Jahres erscheinen. (BB)

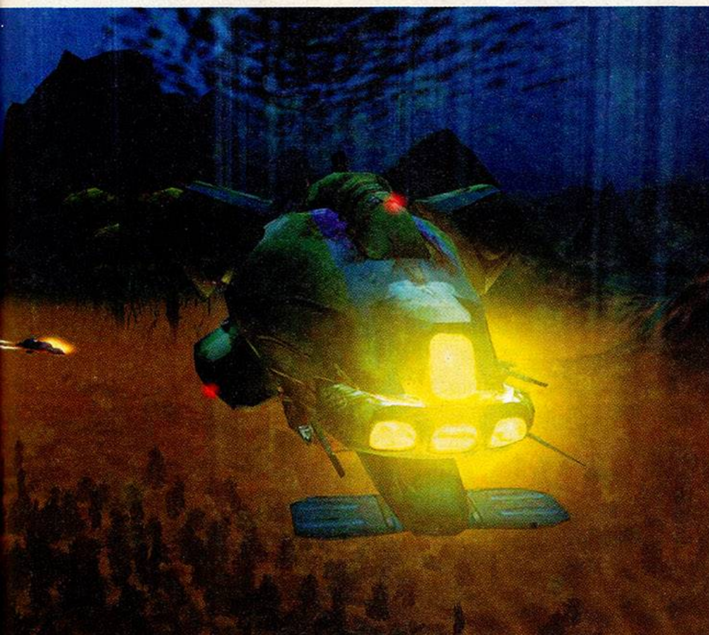
**Hersteller:** Verant • **Vertrieb:** Noch nicht bekannt • **Erscheint:** 4. Quartal 2001 • **Online:** www.station.sony.com/planetside/


**Gut zielen** • PlanetSide bringt mit seiner rollenspielähnlichen Charakterentwicklung eine Neuerung in das Shooter-Genre. So können einzelne Fähigkeiten Ihres Alter Ego verbessert werden.

# neue spiele-seiten im www

**Online aktuell • Dominion Wars, The Art of Magic, Aquanox**

Fishtank Interactive öffnete Ende Februar die Schleusen für die *Aquanox*-Seite (www.aquanox.de). Die GeForce3-Screenshots des Unterwasser-Spektakels sind äußerst detailliert und machen Lust auf mehr. *Magic & Mayham: The Art of Magic* ist eine Mischung aus Strategie, Taktik und Rollenspiel. Auf der frisch gestarteten Homepage (http://aom.bethsoft.com/main.html) wird unter anderem auf den Screenshots gezaubert, was der Mana-Vorrat hergibt. Nicht in die Tiefen des Weltalls, sondern in die des WWW hat Publisher Simon & Schuster Interactive die neue Seite von *ST Deep Space 9: Dominion Wars* (www.dominionwars.com) gebeamt. **(BB)**



**Leuchtkraft** • Die Licht- und Grafikeffekte der Aquanox-Engine sind atemberaubend. Die volle Grafikpracht lässt sich aber erst mit einer GeForce3 voll auskosten.

# everquest

**Online-Rollenspiel • Deluxe-Pack mit allen Erweiterungen**

Mit dem *Everquest*-Deluxe-Pack bietet Ubi Soft Einsteigern und Fans einen besonderen Leckerbissen: Neben *Everquest* und den Add-ons *The Ruins of Kunark* und *The Scars of Velious* erhalten Sie zusätzlich eine Figur, eine Karte und den Strategie-Guide für etwa DM 100,-. Somit steht Ihnen die ganze Welt von *Everquest* offen. Derzeit spielen ungefähr 300.000 Online-Abenteurer weltweit das Fantasy-Rollenspiel von Entwickler Verant. **(BB)**

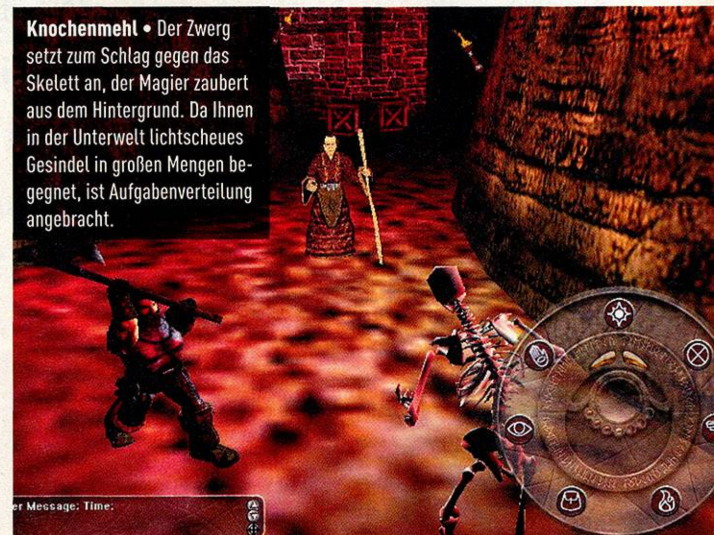
**Hersteller:** Verant • **Vertrieb:** Ubi Soft • **Erscheint:** Bereits eschienen • **Online:** www.everquest.com

# shadow-bane

**Online-Rollenspiel • Exklusive Screenshots bei Game On!**

*Shadowbane* von Entwickler WolfPack Studios ist die neue Hoffnung am Online-Rollenspiel-Himmel. Zehn spielbare Rassen, 28 verschiedene Klassen-Kombinationen und ein innovatives Gildensystem, bei dem Spieler ganze Königreiche beherrschen können, sollen *Everquest* und *Ultima Online* das Fürchten lehren. Im August soll es endlich so weit sein – bis dahin können Sie sich mit unseren exklusiven Screenshots die Wartezeit verkürzen. In der nächsten Aus-gabe erwartet Sie zudem eine ausführliche Vorschau! **(JG)**

**Hersteller:** WolfPack Studios • **Vertrieb:** Swing! • **Erscheint:** August 2001 • **Online**: http://shadowbane.swing-games.de



**Knochenmehl** • Der Zwerg setzt zum Schlag gegen das Skelett an, der Magier zaubert aus dem Hintergrund. Da Ihnen in der Unterwelt lichtscheues Gesindel in großen Mengen begegnet, ist Aufgabenverteilung angebracht.



**Lagebesprechung** • Auch bei Shadowbane können Sie mit Ihrer Gilde auf verschiedenen Welten Abenteuer bestehen. Auf jedem Kontinent müssen Sie gegen verschiedene Gegner antreten.

**newsticker** Microsoft kündigte einen Nachfolger zum Online-Rollenspiel **Asheron's Call** an! Noch ist nicht klar, wann mit weiteren Infos zu rechnen ist. • • • Kurz vor Redaktionsschluss eröffnete Take 2 seine Webseite zum Aufbaustrategiespiel **Tropico**. Unter www.tropico.de gibt's Infos, Bilder und Bildschirmhintergründe zum Download. • • • **Papst Johannes Paul II.** will den heiligen Isidor von Sevilla († 636) zum Schutzpatron der Internetnutzer und -Programmierer ernennen. (www.vatican.va) • • • **Flipside Inc.**, einer der führenden Anbieter von kostenlosen Online-Spielen, hat den Wettbewerber Uproar Inc. zu einem Preis von 140 Millionen US-Dollar übernommen und wird damit größter Anbieter von Mini-Spielen im Internet (www.flipside.de). • • • **Neocron** ist ein viel versprechendes Online-Rollenspiel aus Deutschland. Entwickler Reakktor sucht bereits Betatester (www.neocron.com).

[FAKTEN]
**Entwickler:** Paradox Entertainment
**Vertrieb:** Noch nicht bekannt
**Preis:** Ca. DM 90,-
**USK:** Noch nicht bekannt
**Erscheint:** 1. Quartal 2002
**Online:** www.paradoxplaza.com/wzo.asp

# mutant chronicles: warzone online

Es wird gemordet, niedergebrannt und geplündert: Im Jahre 3500 tobt ein erbarmungsloser **Kampf zwischen fünf Mega-Konzernen** um die Vorherrschaft im Sonnensystem. Doch mit dem Auftauchen der **Dead Legion**, einer Armee von Untoten, beginnt der Überlebenskampf der gesamten Menschheit – und damit auch für Sie!

In diesem düsteren Szenario spielt das Onlinespiel *Mutant Chronicles: Warzone Online* (kurz: *WZO*) vom schwedischen Entwickler Paradox Entertainment. Erfahrene Tabletop-Spieler werden sich an das inzwischen aufgegebene Miniaturenspiel *Mutant Chronicles: Warzone* aus dem Hause Target Games erinnern, mit dem das Onlinespiel aber nur noch Hintergrundgeschichte und militärische Einheiten gemein haben wird. Vor allem die Einheiten sollen *WZO* von anderen Online-Spielen à la *Tribes 2* unterscheiden. „*WZO* ist ein taktisches Action-Spiel, in dem der Spieler bis zu 15 Charaktere gleichzeitig kontrolliert", erklärt Produzent Christofer Sundberg das Spielprinzip. Insgesamt soll es über 300 Einheiten mit verschiedenen Fähigkeiten, Ausrüstungen, Waffen und besonderen Heldentypen geben.

**Spiel für Online-Taktiker** Nach dem Einloggen auf einen der *WZO*-Server entscheidet sich der Spieler für eine der sechs



**Große Teile •** Wie in actionreichen Spielen üblich, fallen die Waffen verhältnismäßig groß aus. Diese „Mourning Wolf Heroine" (zu Deutsch: Heldin des heulenden Wolfs) der Imperialen Korporation gehört zu den Standard-Truppen mit mittlerer Rüstung und Feuerkraft.



**Böse und gefährlich •** Der „Razide" gehört zu der die Menschheit bedrohenden „Dead Legion". Untote haben halt immer etwas gegen die Lebenden.



**Death from Above •** Dank der vollen 3D Unterstützung können tiefe Canyons und Höhlen dargestellt werden. Die Missionen finden auf bis zu acht Quadratkilometern großen Maps statt.

Fraktionen und damit bereits für die grundlegenden Fähigkeiten seiner Einheiten. In der „Lobby" kann der Spieler seine Truppen für die anstehende Mission auswählen und erhält eine Missionsbeschreibung, bevor es an die Front geht. Die Auswahl der richtigen Truppen ist spielentscheidend. Steht in einer Mission zum Beispiel eine größere Schlacht an, so würde es sich anbieten, Nahkampf-Truppen einzusetzen; in offenem Gelände könnte zudem Artillerie von Nutzen sein. Besteht die Aufgabe darin, eine bestimmte Person auszuschalten, sollten geschickt postierte Scharfschützen diesen Job am besten erledigen. Es geht also nicht darum, die größte Armee aufzustellen, sondern die am besten geeignete Truppe für die jeweilige Aufgabe zu finden. Doch damit ist es noch nicht getan. Der Spielverlauf fordert Ihr Gehirnschmalz und dürstet nach Ideenreichtum. So bietet es sich, laut Sundberg, je nach Situation an, „mit anderen Spielern zu kooperieren, statt sie zu bekämpfen, um einen übermächtigen Gegner niederzumachen." Natürlich schließt das nicht aus, dem gleichen Spieler nach dem gemeinsamen Sieg heimtückisch in den Rücken zu fallen.

**Je nach Missionsziel** hilft es, einem alten Verbündeten nach dem gemeinsamen Sieg heimtückisch in den Rücken zu fallen.

**Außenlevel in voller 3D Grafik**

Dank der von Paradox selbst entwickelten „Valpurgius"-Engine werden sämtliche Aktionen glanzvoll in Szene gesetzt. Während traditionelle Grafik-Engines topografische Daten lediglich zweidimensional darstellen (**Height Map**), berechnet Paradox' Neuentwicklung alle Daten in drei Dimensionen. So wird auch die Darstellung von Höhlen und tiefen Canyons möglich. Zudem passen die Grafikroutinen der Entwickler den Detaillevel an die Leistungsfähigkeit Ihres Rechners an, ruckelnde Bilder sollen so komplett vermieden werden können.

**Bernd Berheide:** *Taktische Tiefe, nicht zuletzt durch die riesige Auswahl an Einheiten, eine bewährte Hintergrundstory mit genügend Konfliktpotenzial und die ansehnliche Grafik machen Mutant Chronicles: Warzone Online zu einem echten Konkurrenten von Tribes 2 und Co.*

**mini-glossar**

**Tabletop-Spiele** werden, wie der Name schon sagt, auf einem Tisch o. ä. gespielt, meist mit Miniaturfiguren und speziellen Aufbauten. Die Regelwerke umfassen nicht selten mehrere hundert Seiten, da die Kämpfe zwischen mächtigen Helden und ihren Armeen vor allem auf Taktik und Strategie basieren. Wichtige Vertreter sind *Warhammer* und *Demonworld*.

**Height Map:** Auf einer zweidimensionalen Fläche sind in regelmäßigen Abständen Punkte festgelegt, bis sich ein Netz aus Punkten bildet (Grid). Jedem Punkt wird ein gewisser Wert zugeordnet, der die Höhe des Terrains an dieser Stelle repräsentiert. Anhand dieser Daten kann eine Grafik-Engine Täler und Berge zeichnen.


**Löschen verboten** • Feuerwände sind ein probates Mittel, um sich allerlei Unholde vom Hals zu halten.

# ultima online third dawn

**[FAKTEN]**
**Entwickler:** Origin
**Vertrieb:** Electronic Arts
**Preis:** Ca. DM 40,-
**USK:** Ab 12 Jahren
**Erscheint:** Bereits erschienen
**Online:** www.uo.com

Wenn Sie heute Abend von der Arbeit nach Hause kommen, werden Sie leider feststellen müssen, dass Ihr hübscher Vorort von **seltsamen Wesen** mit grüner Haut überrannt wurde. Das glauben Sie nicht? Sie leben ja auch nicht in **Britannia** ...

Der Reiz eines reinen Online-Rollenspiels liegt in der dynamischen Spielumgebung, die sich ständig dem Verhalten der Spieler anpasst und auf verschiedene Vorgehensweisen unterschiedlich reagiert – im Extremfall eben auch mit der Invasion einer mordlustigen Orkhorde. Ist aber auch die letzte Katakombe erforscht und der garstigste Drache erschlagen, macht sich schnell Langeweile breit. Bei *Ultima Online* reagieren die Entwickler von Origin auf diese Übersättigung mit Vorliebe mit der Bereitstellung neuer Landmassen, die den erfahrenen Spieler mit immer gemeineren Monstern, tieferen Höhlen und mächtigeren Waffen versorgen. Nach *The Second Age* ist *Third Dawn* nun die zweite Erweiterung dieser Art und dabei noch um ungefähr zehn Prozent größer als ihr ohnehin schon umfangreicher Vorgänger.

**3D-Spektakel** Der Zahn der Zeit macht aber auch vor Online-Rollenspielen nicht Halt: Neue Monster und Gegenstände alleine locken keinen *Everquest*-verwöhnten Spieler hinter dem Ofen hervor. Aus diesem Grund hat Origin seiner virtuellen Welt mit der aktuellen Erweiterung auch endlich einen 3D-Client (siehe Glossar S. 128) spendiert. Spielfiguren, Gegner und Zaubersprüche erscheinen erstmals in einer hübsch modellierten, dreidimensionalen Grafik. An der bewährten isometrischen Perspektive hat sich allerdings nichts geändert – eine vollständige 3D-Umgebung im Stil von *Asherons Call* wird erst bei *Ultima Online 2* Wirklichkeit werden. Auch die antiquierte Benutzeroberfläche wurde einer Generalüberholung unterzogen. Übersichtlicher, komfortabler und nicht zuletzt auch schicker präsentieren sich die neuen Menüs; Änderungen, die schon lange überfällig waren.

**Streifzüge** Das neue Land ist eine reine Abenteuer-Zone, Häuserbau ist dort ebenso wenig möglich wie der PvP-Kampf. Problemlos erreichbar über das weit verzweigte Teleportations-System, die so genannten Moongates, warten

**mini-glossar**
**PvP:** Player versus Player. Der Kampf zwischen den Spielern untereinander.
**Pen & Paper:** Klassische Rollenspiele, die nur mit Stift, Papier und viel Fantasie gespielt werden.







**Generationswechsel** • Die verbesserte Grafik bemerken Sie vor allem an den detaillierteren Spielfiguren.

etwa dreißig neue Monster und etliche neue magische Gegenstände auf Ihre Erkundungszüge. Der Kauf einer *Third Dawn*-CD ist dabei nicht nur für das Betreten der neuen Welt unabdingbar, auch die grafischen Neuerungen werden erst nach der kostenpflichtigen Installation des 3D-Clients sichtbar. Dieser hält aber insbesondere für die Zukunft noch einiges an Potenzial bereit: Laut Origin ermöglicht der neue Client ein problemloses und schnelles Erweitern der bisherigen Features in Form von regelmäßigen Updates.

**Jochen Gebauer:** *Kaum steht die zweite Generation der Online-Rollenspiele in den Startlöchern, versuchen die Veteranen des Genres, ihre Spielergemeinschaft mit neuen Erweiterungen bei der Stange zu halten. Für den Preis von 40,- DM ist Third Dawn sicherlich eine willkommene und günstige Abwechslung für Ultima-Online-Experten. Neueinsteiger sollten aber besser auf die angekündigten Highlights wie Shadowbane oder Anarchy Online warten – die Spielumgebung von Ultima Online ist nach fast drei Jahren einfach zu altbacken, um für Neulinge des Genres noch interessant zu sein.*

## zurück zu den wurzeln

Neun eigenständige Teile, ein komplettes Online-Universum und gerüchteweise sogar ein Kinofilm – einem echten *Ultima*-Fan ist das noch nicht genug. Auf der Internetseite www.theblackorder.net/resurrection/main.html kann seit wenigen Wochen das klassische Rollenspiel *Ultima Resurrection* in einer Pen&Paper-Version heruntergeladen werden. Dabei rücken die Avatare in spe dem Bösen lediglich mit Papier und Bleistift bewaffnet auf den Leib und kehren damit zu den Wurzeln des Rollenspiels zurück. Der besondere Clou: Im Augenblick ist das Spiel noch kostenlos zu haben.



**Geschützt** • Mit drei Elementarwesen an seiner Seite wird selbst der schwächlichste Magier mutig.

### Ultima Online

wertung

**Mindestens:**
Pentium 2 266, 64 MB RAM, 16 MB Grafikkarte, 28.8 k Modem

**Empfohlen:**
Pentium 3 500, 128 MB RAM, 32 MB Grafikk., ISDN-Anschluss

**Getestete Version:**
Offizielle Beta vom Februar 2001

**MEHRSPIELER**
**Spieler pro PC:** 1
**Netzwerk:** -
**Internet:** Ca. 2.000 Spieler pro Server
**Spieler pro CD:** 1

+ Neue 3D-Grafiken
+ Sehr große Landmasse
– Keine neuen Zaubersprüche
– Keine neuen Fähigkeiten
– Technisch veraltet

**Grafik:** 3,2
**Sound:** 3,4
**Steuerung:** 2,8

*Grundsolide Erweiterung für gestandene UO-Spieler.*

**Spielspaß:** 2,4

# clusterball

Durch diese hohle Gasse ... • Flüge durch den Ring verwandeln wertvolle Bälle in noch wertvollere Punkte.

**[FAKTEN]**
**Entwickler:** Daydream
**Vertrieb:** Xtend new media
**Preis:** DM 69,95
**USK:** Noch nicht bekannt
**Erscheint:** Bereits erschienen
**Online:** www.clusterball.de

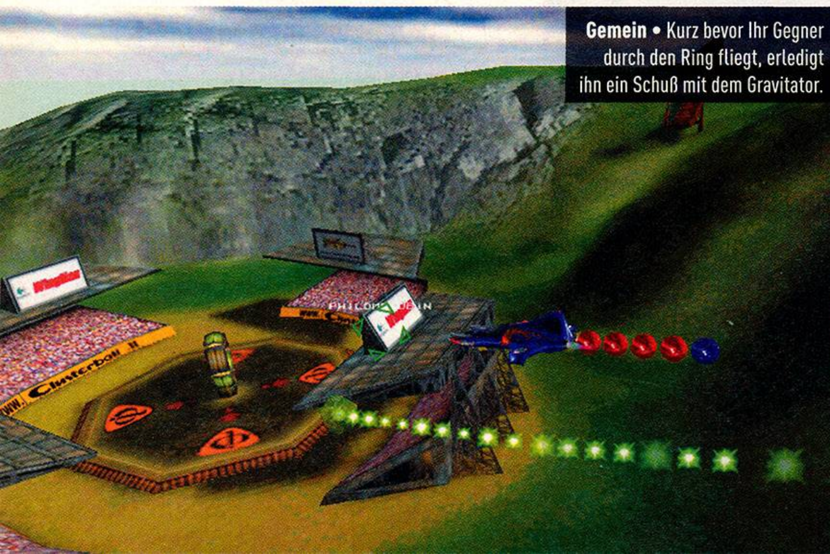
Wird Ihnen schon auf dem Kettenkarussell schlecht oder trauen Sie sich zu, eine F-14 auf einem Flugzeugträger zu landen, um mit der Funkantenne zielsicher einen Apfel aufzuspießen? **Wenn Sie der geborene Pilot** sind, werfen Sie einen Blick auf Clusterball, wenn nicht fahren Sie Kinderkarussell.




it einem Gleiter durch die Landschaft jagen, nebenbei auf erhöhten Landebahnen Bälle einsammeln, sich einer Horde gieriger Mitspieler erwehren, in der Weltrangliste langsam aufsteigen und damit die Anerkennung der Community gewinnen: *Clusterball* stellt eine Menge Anforderungen an den Piloten. Um denen gerecht zu werden, sollten Sie, bevor Sie online gehen, ein paar Trainingsrunden fliegen. Die Computergegner sind keine Herausforderung und lassen den Spieler gemütlich ihre Runden drehen. Das gibt Zeit, um die Landschaften zu

**Zu viele Bälle am Heck rufen unweigerlich Neider auf den Plan.**

bewundern und sich mit dem Gleiter vertraut zu machen. Der lässt sich, je nach Einstellung, steuern wie ein fliegendes Automobil oder ein Spacefighter. Von der Anfän-



**Gemein** • Kurz bevor Ihr Gegner durch den Ring fliegt, erledigt ihn ein Schuß mit dem Gravitator.




**Dreieinigkeit** • Abschüsse machen Spaß, bringen für das Spiel aber lediglich einen Zeitgewinn gegenüber den Kontrahenten.

**Brückenkopf** • Bei Clusterball wurde alles zu Ballbahnen umkonstruiert. Hier rasen Sie über eine alte Brücke.




**Luftschuss** • Der Gegner wurde von einem Inflator getroffen, was ihn für kurze Zeit bewegungsunfähig macht.

gereinstellung ist jedem abzuraten, da sie das Fluggefühl einer Quietscheente im Schaumbad vermittelt. Am besten ist es, den Computer von allen Hilfsfunktionen zu entbinden. Nur so sind Sie schnell und beweglich genug, um im Netz zu bestehen.

**Der Ball im Netz** Sobald die Landungen klappen, ohne dass Sie dabei die Lackierung Ihres Jägers völlig ruinieren, steht dem Kampf im Internet oder Netzwerk nichts mehr im Weg. Bis zu acht Spieler pro Arena sind erlaubt. Für den Anfang sollten Sie sich in einen Anfänger-Server einklinken. Dort ist die Wahrscheinlichkeit höher, unter die ersten Drei zu kommen und damit in der Rangliste langsam nach oben zu klettern.

Ziel während des Spiels ist es, mit den gesammelten Bällen durch ein Tor in der Mitte der Arena zu fliegen und dadurch die Bälle in Punkte zu verwandeln.

Um es nicht zu einfach zu machen, gibt es diverse Möglichkeiten, den Mitspielern die Beute abzujagen. *Clusterball* wartet mit einem recht eigenen Waffenarsenal auf. Mit dem Ball-Snatcher zum Beispiel pflücken Sie Bälle vom Heck des Gegners und fügen sie der eigenen Sammlung hinzu, mit dem Spaghetti-String machen Sie Ihren Gegner bewegungsunfähig.

Wer einen Blick auf *Clusterball* werfen möchte, kann sich auf www.clusterball.de die kostenlose Trialversion mit einer Arena herunterladen. Schon damit ist eine Menge Spaß garantiert. Ansonsten können die Arenen auch einzeln erworben werden, wobei jede Welt mit DM 29,95 zu Buche schlägt.

Sehr **nette Spielergemeinschaft**: Hier geht es überwiegend um Spielspaß, weniger um Punkte.

**Philipp Rohwedder meint:** *Anfangs war ich ja etwas skeptisch. Bälle sammeln klang nicht sonderlich spannend. Ist es aber. Wer ein Onlinespiel mit einem hohen Suchtpotenzial sucht, sollte sich auf jeden Fall an Clusterball halten.*

**Homerun** • In dieser Hütte warten diverse Extrawaffen auf Sie.

## werbung in spielen

Was die Zukunft hinsichtlich Werbung in Computerspielen bringt, zeigt *Clusterball* schon heute. Die Entwickler hatten die einfache, aber geniale Idee, Werbeflächen im Spiel zu vermieten. Überall in den Arenen gibt es Tafeln, auf denen die Banner von Anzeigenkunden prangen und die jederzeit neu tapeziert werden können.

## Clusterball

wertung

**Mindestens:**
Pentium 2 233, 64 MB RAM, 8 MB Grafikkarte (3dfx, OpenGL)

**Empfohlen:**
Pentium 3 400, 64 MB RAM, 8 MB Grafikkarte (3dfx, OpenGL)

**Getestete Version:**
Deutsche Version 1.003

**MEHRSPIELER**
**Spieler pro PC:** 1
**Netzwerk:** 8
**Internet:** 8

+ Sehr flotte Online-Action
+ Ausgefallene Arenen
+ Witzige Waffen
– Lahme Computergegner
– Nach 100 Höhenmetern stößt man an den Himmel

**Grafik:** 2,0
**Sound:** 2,0
**Steuerung:** 1,9

***Rundum gelungenes Onlinespiel mit witziger Idee***

**Spielspaß:** 2,0

# geld sparen im internet



Seit Jahrhunderten befasst sich die Philosophie mehr oder minder erfolgreich mit der Frage „Wer bin ich eigentlich?". Geht es nach vielen Unternehmen, dann sind Sie vor allem eines: eine personifizierte **Brieftasche.** Game On! zeigt Ihnen, wie Sie die eine oder andere Mark **sparen** können. Wo? Natürlich im Internet.

# akt 1:
## raus mit der knete!

szene treff

Alle Jahre wieder: Weihnachten, Ostern, Tante Friedas Geburtstag oder der allseits gefürchtete Hochzeitstag steht vor der Tür. Die Hatz nach passenden Geschenken kann da schnell so richtig ins Geld gehen.

Keine Bange, das Internet bietet für Sie auf jeden Fall ein günstiges Schnäppchen an. Die Vorteile des Online-Kaufs liegen dabei auf der Hand: Es lockt eine riesige Auswahl, an Ladenöffnungszeiten ist die Datenautobahn natürlich auch nicht gebunden und Warteschlangen sucht man vergebens. Jeder, der sich schon einmal am 23. Dezember in die Schlange der örtlichen Parfümerie eingereiht hat, weiß ein Liedchen davon zu singen.

Dennoch ist beileibe nicht alles Gold, was glänzt. Oft vermiesen umständliche Zahlungsmodalitäten, lange Lieferzeiten und dürftige Produktvorstellungen den virtuellen Einkaufstrip. Bevor Sie sich jetzt aber doch wieder in den Flieger nach Mailand, New York oder Hongkong setzen und ein kleines Vermögen ausgeben, sollten Sie einen Blick auf unseren Einkaufsführer werfen. Wir zeigen Ihnen nicht nur, wo sich das Geldausgeben lohnt, sondern nehmen auch die Möglichkeiten, online Geld zu verdienen, kritisch unter die Lupe. Bewertet haben wir die Vielfalt und Präsentation des jeweiligen Angebots.

**Riesige Auswahl rund um die Uhr** und keine Warteschlangen - das Internet macht´s möglich!

### IGadget www.igadget.com




Wow. Das gibt es wirklich? Ja, gibt es. Und zwar bei IGadget. Der amerikanische Shop bietet so ziemlich alle technischen Gimmicks vom tragbaren DVD-Player bis hin zur hypermodernen Digital-Kamera, die außer Kaffeekochen wohl keine Funktion vermissen lässt.

**Zahlungsmöglichkeiten:** Kreditkarte
**Auf Lager:** Audio- und Videogeräte, Palm-Tops, Designer-Rechner, Uhren
**Bewertung:** 1,7

### Bits in Style www.bitsinstyle.de




Machen Sie aus Ihrem unscheinbaren Rechner doch ein exklusives Designer-Stück. Trendige Mäuse, abgefahrene Flachbildschirme und moderne Web-Cams werden Ihnen dabei einen guten Dienst erweisen. Bits in Style ist aber nichts für den kleinen Geldbeutel.

**Zahlungsmöglichkeiten:** Kreditkarte, Nachnahme, Überweisung
**Auf Lager:** PC-Komponenten, Telekommunik., Foto, Video, Organizer, Audio-Geräte
**Bewertung:** 1,7

### Conrad www.conrad.de




Das Augenmerk von Conrad liegt auf elektronischen Spielereien, die auch ohne gehobenen Managerposten finanzierbar sind. Günstige MP3-Player, ZIP-Laufwerke und Kameras geben sich auf der Internetseite ein Stelldichein.

**Zahlungsmöglichkeiten:** Bankeinzug, Nachnahme
**Auf Lager:** PC-Komponenten, Telekommunikation, Audio- und Videogeräte
**Bewertung:** 2,1

# gemischtwarenladen

**Neckermann** www.neckermann.de



Der bekannte Versandhändler hält ein umfangreiches Sortiment zu äußerst günstigen Preisen bereit. Pluspunkte sammelt Neckermann auch durch den vorbildlichen Service und die detaillierte Produktbeschreibung.

**Zahlungsmöglichkeiten:** Nachnahme, Rechnung, Ratenzahlung
**Auf Lager:** Software, Hardware, Audio- und Videogeräte, Gadgets
**Bewertun:** 1,7

**Pearl Agency** www.pearl.de



Der Versandhandel aus Buggingen überzeugt mit einer riesigen Auswahl und Kampfpreisen. Abstriche müssen Sie allerdings in Sachen Service in Kauf nehmen. Bei diesen Preisen aber zu verschmerzen.

**Zahlungsmöglichkeiten:** Bankeinzug, Nachnahme, Rechnung
**Auf Lager:** Software, Hardware, Audio- und Videogeräte
**Bewertung:** 2,3

**Quelle** www.quelle.de



Ein wahres Online-Kaufhaus. Bis Sie sich durch die enorme Produktpalette geklickt haben, dürfte Ihre Maus den Geist aufgeben. Bei technischen Geräten wie DVD-Playern können Sie durchaus das eine oder andere Schnäppchen finden.

**Zahlungsmöglichkeiten:** Rechnung, Nachnahme, Bankeinzug
**Auf Lager:** PC-Spiele, DVD, Audio- und Videogeräte
**Bewertung:** 2,0

# unter dem hammer

**Ebay** www.ebay.de



Hier gibt es nichts, was es nicht gibt. Die Qualität eines Anbieters wird bei Ebay durch die Anzahl und Farbe verschiedener Sterne gekennzeichnet und bietet einen sehr soliden Anhaltspunkt für den kritischen Käufer.

**Bewertung:** 1,6

**Ricardo** www.ricardo.de



Die Stärke von Ricardo liegt eindeutig bei den tollen Live-Auktionen. Über einen Zeitraum von fünf Minuten werden hier neuwertige Produkte für wenig Geld unter das Volk gebracht. Fröhliche Zuschlagshektik ist garantiert.

**Bewertung:** 2,1

**Atrada** www.atrada.de



Klein, aber fein. Atrada bietet weniger Auktionen als die beiden „Großen", auf Qualität müssen Sie aber auch hier keinesfalls verzichten. Fazit: eine durchaus interessante Alternative zu der Konkurrenz von Ebay und Ricardo.

**Bewertung:** 2,2

# harte ware

**Vobis** www.vobis.de



Der Computer-Discounter lockt mit einem üppigen Angebot und fairen Preisen. Viele Sonderangebote und ein professionell aufbereiteter Shop-Bereich im Stil von Amazon runden die Palette angenehm ab und machen Lust auf den neuen Rechner.

**Zahlungsmöglichkeiten:** Nachnahme, E-Cash
**Auf Lager:** Komplettrechner, Peripheriegeräte, Software
**Bewertung:** 2,0

**K&M Elektonik** www.kmelektronik.de



Hardware aller Art gibt es bei K&M zu Tiefpreisen. Schnäppchen-Jäger werden bei den Restposten ein wahres Eldorado vorfinden. Erste Adresse für Pfennigfuchser, die auch mal länger auf eine Bestellung warten können.

**Zahlungsmöglichkeiten:** Nachnahme
**Auf Lager:** Peripheriegeräte aller Art
**Bewertung:** 2,4

**Dell** www.dell.de



Dell überzeugt durch exzellente Auswahl, niedrige Preise und professionelles Design. Auch hier findet sich ein leicht zu bedienendes Konfigurations-Tool, mit dem der eigene Rechner in Sekundenschnelle zusammengestellt werden kann.

**Zahlungsmöglichkeiten:** Vorkasse, Rechnung
**Auf Lager:** Komplettrechner, Peripheriegeräte, Komponenten
**Bewertung des Angebots:** 2,0

# akt 2: bezahlen - aber wie?

Ist der passende Artikel gefunden und im Warenkorb verstaut, stellt sich oft die quälende Frage: Wie soll man denn nun bezahlen? Entgegen anders lautender Gerüchte ist das Bezahlen der bestellten Artikel sehr sicher, wenn man einige Feinheiten beachtet. Die Kreditkarte beispielsweise ist ein einfaches und bequemes Zahlungsmittel mit kleineren Tücken. Flugs die mehrstellige Nummer eingetippt, das war's auch schon. Da der jeweilige Händler mit diesen Daten theoretisch aber Ihr ganzes Konto leer räumen könnte, sollten Sie diese Zahlungsart nur bei seriösen Unternehmen nutzen.

Die Abbuchung ist eine sehr interessante Alternative. Sie erteilen dem Händler eine Einzugsermächtigung und der fällige Betrag wird einfach von Ihrem Konto abgebucht. Größtes Plus: Sie können den Einzug innerhalb von sechs Wochen ohne Angabe von Gründen wieder rückgängig machen. Auktionshäuser bieten mittlerweile sehr häufig ein Treuhandkonto an, bei dem der Käufer den fälligen Betrag in ein neutrales Depot einzahlt und sich erst dann von seinem Geld verabschieden muss, wenn die Ware pünktlich und unbeschädigt bei ihm angekommen ist.

Der technische Fortschritt macht aber auch vor dem guten alten Geld nicht halt. So ist E-Cash ein System, bei dem mit virtuellen Münzen gezahlt wird. Hohe Sicherheit für den Kunden ist garantiert, da die Händler bei E-Cash registriert sind und sich der Zahlungsverlauf genau nachvollziehen lässt. Nähere Informationen sowie die Händlerliste gibt es auf der E-Cash-Homepage (www.ecash.de). Ein ähnliches Konzept bietet das Paybox-System (www.paybox.net). Per Handy führen Sie Transaktionen durch, die direkt von einem Girokonto abgebucht werden. Zusätzliche Soft- und Hardware ist nicht nötig, lediglich eine Online-Registrierung wird vorrausgesetzt. Der Traum vom grenzenlosen Shopping – er könnte schon jetzt Realität sein.

**Ihr gutes Recht!** Bei der Übertragung von persönlichen Daten ist man verständlicherweise ein wenig besorgt. Ist es wirklich auszuschließen, dass eine dritte Person Einsicht nimmt? Mit den neuen Verschlüsselungstechniken ist es das oder erschwert zumindest eine Dekodierung derart, dass sich der Aufwand nicht mehr lohnen würde. Alles Wissenswerte über die verschiedenen Arten der Verschlüsselung finden Sie bei Plusshop (www.plusshop.de). Egal, was Sie wo und auf welche Art und Weise bestellen – Sie haben in jedem Fall ein gesetzliches Rückgaberecht von 30 Tagen. Ohne Angabe von Gründen dürfen Sie innerhalb dieser Frist die Ware an den Händler zurücksenden und erhalten den vollen Kaufpreis erstattet. Der Händler muss auch die Kosten für die Rücksendung übernehmen. Und nun viel Spaß beim Shoppen!

> Entgegen anderslautender Befürchtungen ist das **Bezahlen** der bestellten Artikel sehr **sicher**.

## Amazon www.amazon.de

Das größte und bekannteste E-Commerce-Unternehmen ist zugleich auch das Beste. Vorbildlich bei Lieferzeit, Zahlungsmodalitäten und Service! Die Produktbeschreibungen sind umfangreich und die Suchfunktion denkbar einfach.

**Zahlungsmöglichkeiten:** Bankeinzug, Kreditkarte, Scheck
**Auf Lager:** DVDs, PC-Spiele, Bücher, Musik
**Bewertung: 1,3**

## DVD World www.dvdworld.de

Guter Versandhandel, der mit einem unglaublich umfangreichen Angebot überzeugen kann. Die Preise sind zwar gehoben, dafür lässt der Service kaum Wünsche offen. Codefree-Umbauten befinden sich übrigens ebenso im Spektrum wie diverse DVD-Player.

**Zahlungsmöglichkeiten:** Nachnahme, Kreditkarte, Vorauszahlung, Bankeinzug
**Titel auf Lager:** 1.300
**Bewertung: 2,2**

## DVD Station www.dvd-station.de

Schnäppchenjäger aufgepasst: Hier lassen sich viele Sonderangebote abgreifen. Die Auswahl ist beinahe sensationell, verwöhnt werden Sie zusätzlich mit einem umfangreichen Lexikon und einer umfassenden Review-Sektion.

**Zahlungsmöglichkeiten:** Nachnahme, Kreditkarte, Vorauszahlung, Bankeinzug
**Titel auf Lager:** 2.200
**Bewertung: 1,8**

daddelfutter

## Gameplay www.gameplay.de



Der größte europäische Versandhandel von Computer- und Videospielen überzeugt auch mit dem deutschen Auftritt. Breites Angebot, erstklassiger Service und ein professionelles Design schüren die Lust auf neue Spiele.

**Zahlungsmöglichkeiten:** Nachnahme, Scheck, Kreditkarte, Ratenzahlung
**Auf Lager:** PC-Spiele, Videospiele, Zubehör, DVD, Fanartikel, Lösungshilfen
**Bewertung:** 1,4

## Game It www.gameit.de



Spiele aller Plattformen, themenbezogene Literatur, Fanartikel und neuerdings auch DVDs: Die Auswahl ist wirklich gewaltig. Die Preise übrigens nicht. Unser Fazit: Wer hier nicht sofort fündig wird, ist selber schuld.

**Zahlungsmöglichkeiten:** Nachnahme, Überweisung
**Auf Lager:** PC-Spiele, Videospiele, DVD, Lösungshilfen
**Bewertung:** 1,5

## Okay Soft www.okaysoft.de



Auf dem hart umkämpften Markt der Spiele-Versender kann sich auch Okay Soft routiniert behaupten. Das Angebot ist solide, die Preise sehr ordentlich und der Service – wie der Name schon sagt – okay. Leider ist die Aufmachung arg trist.

**Zahlungsmöglichkeiten:** Nachnahme, Vorkasse, Bankeinzug, Rechnung
**Auf Lager:** PC-Spiele, Videospiele, Zubehör, Lösungshilfen
**Bewertung:** 2,2

# akt 3: her mit den netz-mäusen!

Bleibt nur noch die Frage: Wie sollen all die netten Kleinigkeiten finanziert werden? Das Internet bietet mittlerweile eine Vielzahl an Möglichkeiten an, online Geld zu verdienen. Aber taugen die auch was?
Um es kurz zu machen: Die Suche nach dem Geld im Netz ist oft abenteuerlich, manchmal dubios und häufig undurchsichtig. Aber eines ist sie momentan sicher noch nicht: lukrativ.

**Miles & More** Webmiles (www.webmiles.de) zum Beispiel hat einen ganz eigenen Ansatz gefunden. Als registrierter Nutzer erhalten Sie beim Einkauf über die Partnerunternehmen eine bestimmte Anzahl von „Freimeilen", die Sie später auf der Homepage von Webmiles gegen attraktive Treueprämien eintauschen können. Und dort winken nicht nur Apple-PCs, Plasma-Fernseher und Traumreisen, sogar eine malerische Insel vor der Küste Kanadas wartet bereits auf ihren neuen Besitzer. Selbstverständlich hat die Sache auch einen Haken: Für die wirklich guten Prämien werden schwindelerregend viele Meilen benötigt. Otto-Normalshopper, der dann und wann einmal eine Kleinigkeit bei den Partnern von Webmiles (unter anderem Focus, TUI und Vobis) bestellt, dürfte die nötigen Meilen für das eigene Eiland irgendwann im nächsten Jahrtausend beisammen haben. Bis dahin tröstet er sich mit öden Radioweckern, schnöden Baseballkappen oder billigen Picknick-Decken – ein zweifelhaftes Vergnügen.
Ganz ähnlich ist das Konzept von Flipside (www.flipside.de). Auf der Internetseite stehen viele kleine Spiele bereit, die Sie online zocken können, um bei entsprechenden Punktzahlen „Flips" abzukassieren. Diese wiederum lassen sich im „Flipshop" gegen „fabelhafte" Preise eintauschen. Wir wollen nicht bestreiten, dass es durchaus Spaß macht, die eine oder andere Runde *Black Jack*, *Wordox* (ein lustiger Scrabble-Verschnitt) oder *Flipman* (ein ebenfalls lustiger *Pacman*-Klon) zu spielen. Wenn Sie jedoch ernsthaft in Erwägung ziehen, eine neue DVD abzugreifen, dann sollten Sie Ihren Job kündigen, mit Ihrer Freundin Schluss machen und eine Standleitung zum nächsten Pizzadienst einrichten. Die möglichen „Flip"-Gewinne sind nämlich minimal – was man von den Preisen für die Prämien wirklich nicht behaupten kann.

> Die Suche nach dem Geld im Netz ist oft abenteuerlich, aber **noch nicht lukrativ**.

**Kein Millionenspiel** Wenn es schon Essig ist mit tollen Prämien, dann könnte man doch stattdessen einfach Bares abkassieren. Ja. Könnte man. Mittlerweile gibt es eine unüberschaubare Zahl von Unternehmen, die Sie dafür bezahlen, dass Sie beim Surfen verschiedene Werbebanner einblenden lassen und diese so lange wie möglich auf dem Bildschirm

## surfend geld verdienen

Wo gibt es Bares? Wo Freimeilen? Wo die Spiele, bei denen man tolle Prämien abgreifen kann? Hier – aber sagen Sie bitte nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt.

**Webmiles** www.webmiles.de

Reif für die Insel? Bei den Partnerunternehmen einkaufen, bei Webmiles Mini-Prämien einsacken. Trotz aller Skepsis ein gelungener und seriöser Internetauftritt. Reich werden Sie aber auch hier nicht. **Note: 3,2**

**Cashradio** www.cashradio.com

Geldverdienen durch Musikhören? Mit größeren Einschränkungen ist dies bei Cashradio zwar möglich, um wirklich nenneswerte Beträge abzusahnen, benötigen Sie aber Nerven wie Drahtseile. **Note: 4,0**

**Flipside** www.flipside.de

Darf es ein kleines Spielchen für zwischendurch sein? Schauen Sie doch einmal bei Flipside vorbei. Hier gibt es kleine Onlinespiele, die allerdings an selige C64-Tage erinnern, dafür zum Nulltarif. **Note: 3,3**

**Cash Machine** www.cash-machine.de

Eines der führenden Unternehmen in der Branche. Nutzer erhalten beim Surfen Werbebanner und werden für das Anschauen entlohnt. Sehr seriös und aus diesem Grund vielen Konkurrenten vorzuziehen. **Note: 3,1**

verweilen lassen. Die Entlohnung für diese nette Geste Ihrerseits pendelt je nach Firma zwischen einer und drei Mark (bzw. US-Dollar) pro Stunde. Gelingt es Ihnen dann auch noch, Freunde und Bekannte anzuwerben, werden Sie sogar auch für deren Online-Zeit mitbezahlt – freilich weniger großzügig, aber immerhin. Einige Unternehmen haben eine Stundenbegrenzung pro Monat, andere zahlen erst ab einer gewissen Summe aus. Der Haken ist bei allen gleich: Die Fenster nerven. Richtig lohnenswert wird das Ganze nämlich nur beim Dauersurfen und genau da werden die Werbebanner nach einiger Zeit zum roten Tuch. Ob nun beim Chatten oder beim Abrufen von E-Mails: Fröhliches Dauerklicken ist garantiert und lenkt gekonnt von der eigentlichen Beschäftigung ab. Für Online-Spieler ist dieses Konzept letztendlich völlig uninteressant: Die Unternehmen wollen natürlich, dass Sie sich die eingeblendete Werbung möglichst lange anschauen, was bei einer gemütlichen Runde *Counter-Strike* oder *Everquest* reichlich schwer fallen dürfte.

> Nur mit erheblichem **Zeitaufwand** können Sie im Internet **ein paar Mark nebenbei** verdienen.

**(Miss-)Klänge** Cashradio (www. cashradio.com) hingegen hatte eine wirklich ausgefallene Idee. Wenn Sie sich während des Surfens von den hauseigenen Radiosendern berieseln lassen, erhalten Sie dafür einen Obulus von 0,25 US-Dollar pro Stunde. Bei den maximalen 80 Stunden pro Monat lassen sich hier also mal eben 20 Dollar nebenbei verdienen. Vorausgesetzt natürlich, Sie sind 80 Stunden im Monat online, wollen in diesen 80 Stunden auch ausschließlich die Musikuntermalung von Cashradio geniessen und lassen keine anderen Programme laufen, die Musikdateien abspielen. Wie zum Beispiel Spiele. Prima, oder?

**Zeit ist Klimpergeld** Eines ist klar, surfend werden Sie im Internet keineswegs zum Millionär. Nur mit erheblichem Zeitaufwand und auf Kosten einiger strapazierfähiger Nervenzellen können Sie ein paar Mark nebenbei verdienen. Ob Sie die hier beschriebenen Angebote nun annehmen oder nicht, ist eigentlich nur eine Frage des Zeitaufwandes, den Sie investieren möchten. Aber bitte tun Sie uns einen Gefallen: Beschweren Sie sich dann bitte nicht mehr über zu viel Werbung im Internet. Das würde unglaubhaft wirken.

JOCHEN GEBAUER

# total dig

## mit der dvd-technik

Schon morgen werden **Röhren-Fernseher, Fernbedienungen, Videorekorder** und das gute alte Arbeitszimmer der **Vergangenheit** angehören. Mit Hilfe der **DVD-Technik** könnte sich Ihre Wohnzimmereinrichtung bereits in Kürze nachhaltig verändern.

**1 Stereoanlage**
**Heute:** Die Stereoanlage verarbeitet Audio-CDs und produziert Kabelsalat.
**Morgen:** Ein Steuergerät übernimmt auch die Funktionen der Stereoanlage.

**2 Haustier**
**Heute:** Hund „Moppel" freut sich besonders über die vielen zerkaubaren Kabel.
**Morgen:** Robo-Dog „Future" ist stubenrein und hat mehr Platz zum Spielen.




Illustration: David Pierce

# ital?

## in die zukunft

**3 Videorekorder**
**Heute:** Der Videorekorder kann lediglich mit VHS-Kassetten gefüttert werden.
**Morgen:** Über das Breitbandkabel werden Sendungen minutengenau abrufbar.

**4 DVD-Spieler**
**Heute:** Der DVD-Player verarbeitet Film-DVDs, Audio-CDs und MP3-CDs, keine CD-ROMS.
**Morgen:** Als Massenspeicher gibt's nur noch die DVD.

**5 Fernsehgerät**
**Heute:** Der Röhren-Bildschirm frisst Platz und dient nicht als Bildschirm für den PC.
**Morgen:** Der Plasma-Bildschirm hängt wie ein Bild an der Wand und dient auch als Monitor.

**6 SAT-Receiver**
**Heute:** Ein Satellitenempfänger schaufelt auch digitale Fernsehsignale ins Wohnzimmer.
**Morgen:** Durch den Anschluss an das Breitband-Kabelnetz entfällt die Installation.

**7 All in One**
**Heute:** Kabelverbindungen bestehen zum Telefon, zum Fax und zum Computer.
**Morgen:** Ein Palmtop übermittelt Gespräche und E-Mails und dient als Fernbedienung.

**8 Lautsprecher**
**Heute:** Herkömmliche HiFi-Lautsprecher benötigen viel Platz im Wohnzimmer.
**Morgen:** Mini-Dolby-Surround-Lautsprecher sorgen Platz sparend für echten Kinosound.

**9 Eingabegeräte**
**Heute:** Technische Geräte werden mit der Tastatur oder vielen Fernbedienungen gesteuert.
**Morgen:** Fast alle Geräte können per Sprachbefehl aktiviert und gesteuert werden.



# die besten dvd-laufwerke

Schneller, höher, weiter. Der technische Fortschritt macht auch vor den DVD-Laufwerken nicht Halt. Dabei muss es eigentlich gar kein High-End-Laufwerk sein, um in den vollen DVD-Genuss zu kommen.

**Creative Blaster 12x**
**Schnittstelle:** IDE
**Geschwindigkeit:** 12x DVD/40x CD-Rom
**Preis:** DM 200,-
**Internet:** www.creative.com

**Pioneer DVD-A05SZ**
**Schnittstelle:** IDE
**Geschwindigkeit:** 16x DVD/40x CD-Rom
**Preis:** DM 299,-
**Internet:** www.pioneer.de

**Asus DVD-E612**
**Schnittstelle:** IDE
**Geschwindigkeit:** 12x DVD/40x CD-Rom
**Preis:** DM 219,-
**Internet:** www.asus.com

Dürfen wir einen Blick in Ihr Wohnzimmer werfen? Keine Angst, wir sind ganz vorsichtig. Was haben wir hier? Fernseher, Videorekorder und DVD-Player, jeder mit einer eigenen Fernbedienung, versteht sich. Finden Sie nicht auch, dass die Stereoanlage dort im Schrank eine Menge Platz wegnimmt? Und erst die Boxen. Toller Sound in allen Ehren, aber müssen solche Mammut-Geräte denn wirklich sein? Eine Spielkonsole ist ja auch da, sehr erfreulich. Aber wer wird denn bitte den Satellitenreceiver auf dem Fernseher parken? Ach so, der Unterschrank ist voll. Kein Wunder, bei den ganzen CDs, DVDs und Videokassetten.
Das Arbeitszimmer ist im oberen Stockwerk? Da steht doch mit Sicherheit ein moderner Multimedia-PC mit toller Grafik- und Soundkarte, DVD-Laufwerk und eventuell sogar einem Flachbildschirm. Nein, wir finden auch, dass man gar nicht genug DVD-Geräte besitzen kann. Aber kommen Sie doch einmal mit. Wir möchten Ihnen unser Wohnzimmer zeigen.

**Science-Fiction?** Da hätten wir zum Beispiel unseren neuen Plasma-Fernseher. Gestochen scharfes Bild mit einer Diagonale von über einem Meter. Ist es nicht schön, dass man ihn einfach an die Wand hängen kann? Nimmt doch auf diese Weise viel weniger Platz weg. Wo die Fernbedienung ist? Wir haben gar keine mehr. Neuerdings besitzt jeder in unserer Familie einen eigenen Palm-Top, mit dem sich die ganze Einrichtung steuern lässt. Glauben Sie uns, das ist viel einfacher als damals, als wir dauernd die vier verschiedenen Fernbedienungen verwechselt haben. Sie sehen keinen Videorekorder? Und auch keinen DVD-Player und keine Stereoanlage mehr? Klar. Das kleine Gerät dort auf dem Boden übernimmt das jetzt alles. Direkt mit Internetanschluss, so dass wir uns die neuen Filme und Musikstücke einfach herunterladen können. Sprachgesteuert, Ehrensache. Ein Arbeitszimmer haben wir übrigens schon ewig nicht mehr. Der PC steckt nämlich auch in dem kleinen Gerät.

Neuerdings besitzt jeder in unserer Familie einen eigenen **Palm-Top**, mit dem sich die ganze Einrichtung steuern lässt.

**mini-glossar**

**Dolby Digital Surround** Komprimierungstechnik für Audiodaten, die eine hervorragende Qualität bietet und den aus dem Kino bekannten Effekt des Umgebungsklangs ermöglicht.

**DTS** Digital Theatre Sound. Ähnliches Verfahren wie bei Dolby Digital, allerdings lassen sich damit auch reine Audio-Discs wiedergeben.

**MPEG** Kompressionsformat für Video- und Multimediadaten

**AGP** „Accelerated Graphics Port". Anschluss auf der Hauptplatine, der die Grafikkarte aufnimmt. Schneller als PCI.

**MP3** Kompressions-Technologie für digitale Audiodateien

**Boden der Tatsachen** Die Realität sieht leider noch anders aus, aber erste Anzeichen für die zweite Stufe der technischen Revolution gibt es bereits. Das Zauberwort heißt DVD. Wussten Sie, dass auf einer DVD die achtfache Datenmenge einer CD Platz findet? Man könnte annehmen, dass dieser Sachverhalt den Herstellern von Computerspielen sehr gelegen kommen sollte. Theoretisch stimmt das auch, in der Praxis kostet jedoch eine DVD in der Herstellung etwa 2 Mark, während eine CD lediglich mit ungefähr vierzig Pfennig zu Buche schlägt. Solange also moderne Spiele noch auf zwei oder drei CDs Platz finden, wäre der Umstieg auf das neue Medium für die Hersteller sinnlos. Dabei liegen die Vorzüge einer DVD auf der Hand, besonders wenn es um Computerspiele geht: Digitale Bildqualität verspricht hochauflösende Videos in gestochener Schärfe und die Soundstandards **Dolby Digital Surround** und **DTS** lassen ein Klangerlebnis zu, wie man es sonst nur aus dem Kinosaal kennt.

Wussten Sie eigentlich, dass auf einer **DVD** die **achtfache Datenmenge** einer CD Platz findet?

**Gut Ding muss nicht teuer sein** DVD-Laufwerke finden sich mittlerweile in jedem neuen PC. In der Regel benötigen Sie keine weiteren Komponenten, um DVD-Spiele in ihrer vollen Pracht genießen zu können. Lediglich der digitale Sound stellt einige Ansprüche: mit zwei kleinen Lautsprecherboxen will einfach kein effektvoller Umgebungsklang aufkommen. Wenn Sie also möchten, dass Geräusche, die hinter dem Rücken Ihres virtuellen Recken ausgelöst wurden, auch dreidimensional wiedergege-

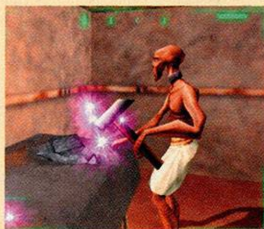
# spiele auf dvd

Noch sind gute Spiele auf DVD Mangelware. Damit Sie das neue DVD-Laufwerk aber auch einweihen können, stellen wir Ihnen die aktuellen Highlights vor.

## Outcast

**Entwickler:** Appeal
**Vertrieb:** Infogrames
**Genre:** Action-Adventure
**Internet:** www.outcast-game.com

**Grafik:** 1,8
**Sound:** 1,5
**Spielspaß:** 2,0



*Outcast* ist das erste echte Highlight im DVD-Markt. Dolby-Digital-Sound und eine Stunde Videos werden mit Making-of und Out-Takes abgerundet. Hier darf jeder bedenkenlos zugreifen: Das Spiel gehört zu den besseren seines Genres. Sie retten eine weitläufige Fantasy-Welt vor einem bösen Diktator. Erstklassige Grafiken und ein gewaltiger wie einfühlsamer Soundtrack des Moskauer Symphonieorchesters sorgen für die nötige Atmosphäre.

## Baldur's Gate

**Grafik:** 2,3
**Sound:**
(Dt. Version) 3,0
(Engl. Version) 2,2
**Spielspaß:** 2,3

**Entwickler:** Bioware
**Vertrieb:** Virgin Interactive
**Genre:** Rollenspiel
**Internet:** www.baldurs.com



Mit dieser DVD gelang Virgin leider nicht der ganz große Wurf, es fehlt an neuem Material. Zwar haben sowohl die verunglückte deutsche als auch die akzeptable englische Version Platz gefunden, Videos oder Soundtracks sucht man allerdings vergebens. Dennoch bleibt *Baldur's Gate* eines der besten und umfangreichsten Rollenspiele der letzten Jahre. Die Story in Kurzform: Findelkind geht auf die Suche nach seiner Herkunft.

## Die Versuchung

**Entwickler:** Digital Leisure
**Vertrieb:** THQ
**Genre:** Interaktiver Spielfilm
**Internet:** www.thq.de

**Grafik:** 2,5
**Sound:** 2,5
**Spielspaß:** 2,7



*Die Versuchung* ist eine Mischung aus Interaktivem Spielfilm und Psychotest, eingewoben in eine etwas konfuse, aber spannende Story. Das „Spiel" überzeugt vor allen Dingen durch die hervorragende Videoqualität und die guten Leistungen der Schauspieler. Fernsehgrößen wie John Hurt geben sich redlich Mühe und erringen einen der wenigen Siege innerhalb des mittlerweile ausgestorbenen Genres der Interaktiven Spielfilme.

## Gold Strategy Games

**Grafik:** –
**Sound:** –
**Preis/Leistung:** 2,0

**Entwickler:** Diverse
**Vertrieb:** Topware Interactive
**Internet:** www.topware.de



In Topwares Spielesammlung tummeln sich Strategie-Perlen wie *Jagged Alliance 2* und *Earth 2150*. Der einzige Vorteil der DVD-Version besteht darin, dass Sie nicht mit mehreren CDs hantieren müssen. Trotzdem ist *Gold Strategy Games* eine Kaufempfehlung wert. Das hervorragende Preis-Leistungs-Verhältnis tröstet über fehlende Extras locker hinweg. Die übrigen Spiele im Überblick: *Gorky 17*, *Septerra Core*, *Emergency* und *Robo Rumble*.

## Der Ring der Nibelungen

**Entwickler:** Arxel Tribe
**Vertrieb:** Cryo Interactive
**Internet:** www.cryo-interactive.de

**Grafik:** 2,1
**Sound:** 2,2
**Spielspaß:** 3,1



Der Ring der Nibelungen ist ein durchwachsenes Adventure, dem auch die DVD-Version nicht so richtig auf die Sprünge hilft. Dabei kommen die aufwendige Grafik und der orchesterreife Sound gerade auf diesem Medium besonders gut rüber. Leider ist das Spieldesgin viel zu eintönig, so dass unser Fazit nur lauten kann: Wer sich für Wagners monumentale Epen interessiert, ist mit einer Dauerkarte für die örtliche Oper besser bedient.

## Dragon's Lair/Space Ace

**Grafik:** 1,5
**Sound:** 1,8
**Spielspaß:** 3,3

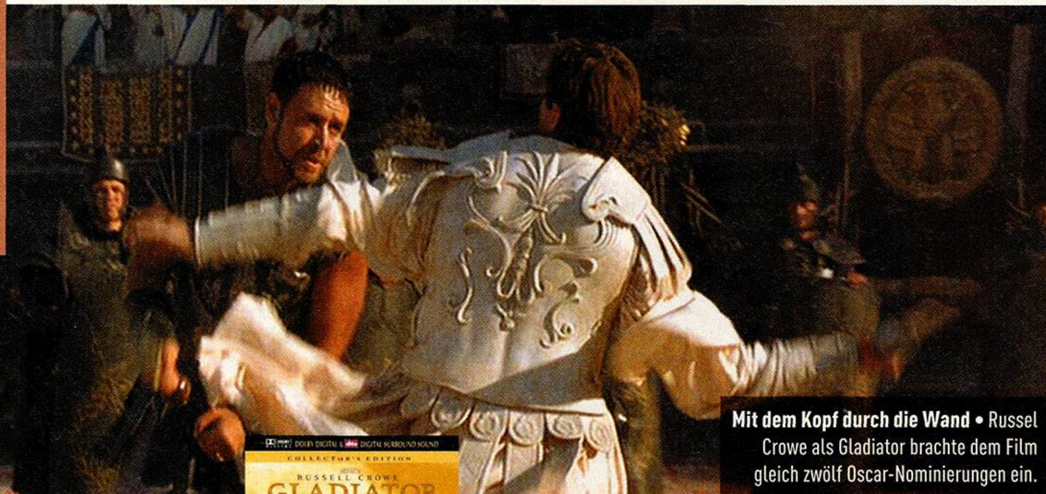
**Entwickler:** Digital Leisure
**Internet:** www.digitalleisure.com



Irgendwie hat es die *Dragon's Lair*-Reihe geschafft, zu einer kleinen Legende zu werden. In grafischer Hinsicht waren die interaktiven Spielfilme schon immer ein besonderer Augenschmaus. Das Spiel selbst beschränkt sich aber darauf, eine Story um den jungen Ritter, die hübsche Prinzessin und den bösen Drachen durch das Drücken der Maustaste zum richtigen Zeitpunkt zu erzählen. Die DVD-Version bildet da leider keine Ausnahme.

# die besten
## filme auf dvd

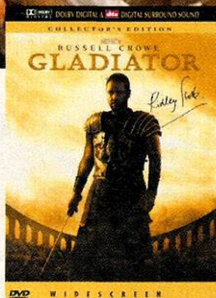
Unsere aktuelle Top-Drei der Filme, die in keiner Sammlung fehlen sollten. Neben der Qualität des Streifens haben wir dabei insbesondere Wert auf eine hochkarätige Ausstattung gelegt. Wundern Sie sich daher nicht, wenn der eine oder andere Kinohit fehlen sollte.



**Mit dem Kopf durch die Wand** • Russel Crowe als Gladiator brachte dem Film gleich zwölf Oscar-Nominierungen ein.

Foto: © Dreamworks

**Gladiator**



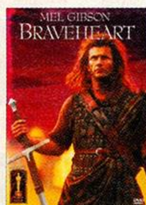

### 1. Platz

**Genre:** Historienfilm
**Vertrieb:** Universal
**FSK:** Ab 16 Jahren
**Extras:** Audio-Kommentar, Deleted Scenes, Making of, Dokumentation, Storyboards, Trailer

**Bewertung: 1,4**

*Der Action-Hit des Sommers endlich auf DVD: Top-Film mit vorbildlichen Extras.*

**Braveheart**




### 2. Platz

**Genre:** Historienfilm
**Vertrieb:** 20th Century Fox
**FSK:** Ab 16 Jahren
**Extras:** Making of, Audiokommentar, Trailer

**Bewertung: 1,5**

*Mel Gibsons monumentales Schotten-Epos ist auch auf DVD ein Genuss.*

**Matrix**




### 3. Platz

**Genre:** Science-Fiction
**Vertrieb:** Warner Home Video
**FSK:** Ab 16 Jahren
**Extras:** Making of, Dokumentation, Audio-Kommentar, Hintergrundinfos, CD-ROM-Special

**Bewertung: 1,6**

*Was soll man dazu noch sagen? Eine der Kult-DVDs schlechthin.*

## heimkino mit dem pc

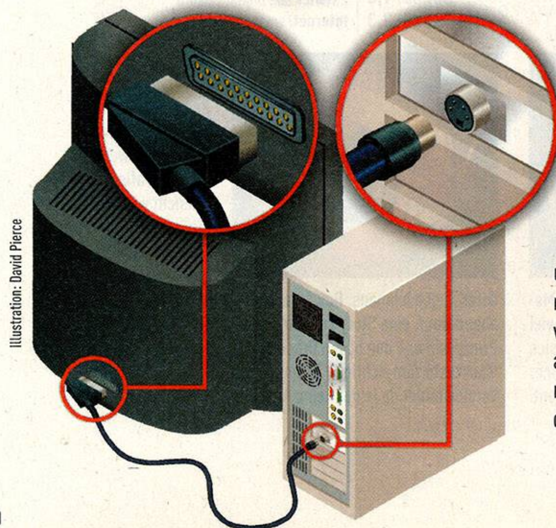


Illustration: David Pierce

Sie können Ihre DVD-Filme übrigens auch auf einem TV-Gerät anschauen. Sie brauchen dazu lediglich eine Grafikkarte mit TV-Ausgang. Fast alle modernen Karten bieten mittlerweile diese Technik. Verbinden Sie das Prachtstück einfach per Kabel mit Ihrem Fernsehschirm und schon steht dem gemütlichen Kinoabend auf der Couch mit Chips und Cola nichts mehr im Wege. Wenn Sie zudem noch über eine Soundkarte mit digitalem Ausgang verfügen und diese an eine entsprechende Stereoanlage anschließen, ist Ihnen feinster Dolby-Surround-Sound sicher. Wir empfehlen hier eindeutig die Soundblaster Live! von Creative.

ben werden, sollten Sie in einen Verstärker mit digitalem Eingang investieren. Mit vier ordentlichen Boxen kommen Sie der virtuellen Realität auf diese Weise wieder einen Schritt näher und monumentale Soundtracks werden zu einem puren und glasklaren Genuss. Unsummen müssen Sie dazu nicht verschleudern – solide Komplettsysteme sind bereits für einige hundert Mark erhältlich und reichen vollkommen aus.

**Kino für zu Hause** Ihr Laufwerk kann aber noch viel mehr. Wenn Sie alle erhältlichen DVD-Spiele durchgezockt haben und die neuen Spiele noch ausstehen, vergnügt sich der PC-Nutzer mit den Werken der Traumfabrik Hollywood. Warum sich einen „normalen" DVD-Player anschaffen, wenn Ihr PC das mindestens genauso gut kann und nebenbei noch für Spiele gerüstet ist? Filme auf DVD sind ihren Kollegen auf Band um Längen voraus. Bedingt durch den riesigen Speicherplatz des Silberlings findet sich auf modernen DVDs in aller Regel auch noch massenweise Bonusmaterial.

## soft




### Win-DVD

**Hersteller:** Inter Video
**Internet:** www.intervideoinc.com
**Länge der Trialversion:** 45 Tage
**Besonderheiten der Trialversion:** Die Abspielzeit ist auf fünf Minuten pro DVD beschränkt.
**Preis Vollversion:** 30 US-Dollar

**Bewertung: 1,7**

*Schnell und einfach zu bedienen. Gute Bildqualität und ordentlicher Sound.*

Nie gezeigte Szenen, Interviews, Making-ofs und interaktive Spiele gehören mittlerweile zum guten Ton. Das digitale Bild und der stimmungsvolle Sound sorgen für exzellente Qualität und echtes Kinoflair. Der Cineast benötigt dazu keinen High-End-Boliden unter dem eigenen Schreibtisch. Ein Pentium 133 reicht für den Anfang vollkommen aus, wenn Sie eine MPEG2-Decoderkarte besitzen, welche das Bildsignal separat entschlüsselt. Ab 400 MHz können Sie sich den Kauf einer solchen Karte sparen, da hier der Prozessor die nötigen auch DVD-Filme Software, welche das Geschehen auf Ihrem Monitor darstellt. Hier haben Sie die Qual der Wahl aus drei sehr guten Alternativen – Testen ist angesagt. Nach Ablauf eines bestimmten Zeitraums müssen Sie sich registrieren lassen, die anfallenden Kosten halten sich dabei in Grenzen. Ein stetes Ärgernis sind die unbeliebten Regional-Codes. Diese stellen sicher, dass europäische DVDs auch ausschließlich auf europäischen DVD-Playern abgespielt werden können. Auch bei den meisten Software-

Das digitale Bild und der stimmungsvolle Sound sorgen einmal mehr für **exzellente Qualität** und echtes Kinoflair.

Arbeit verrichten kann. Eine AGP-Grafikkarte ist von Vorteil. Sie ist zwar kein Muss, die meisten Software-Player arbeiten damit aber wesentlich schneller und stabiler.

### Verschlüsselungs-Technik

Stichwort Software-Player: Ähnlich wie MP3-Dateien bei Playern ist dieser Schutz eingebaut, doch mit dem geeigneten Freeware-Programm lässt sich dieser wieder entfernen – völlig legal, versteht sich. Wir haben Ihnen alles gezeigt, was Sie wissen sollten. Das Popcorn müssen Sie jetzt schon selbst machen.

JOCHEN GEBAUER

## ware dvd-player




### Power-DVD

**Hersteller:** Cyberlink
**Internet:** www.cyberlink.com.tw
**Länge der Trialversion:** 30 Tage
**Besonderheiten der Trialversion:** Spielzeit nur fünf Minuten pro Track
**Preise Vollversion:** 50 US-Dollar/DM 59,95
**Bezugsquelle dt. Version:** www.bhv.net
**Bewertung: 1,4**
*Kinderleichte Bedienung, hohe Qualität. Die deutsche Version unterstützt aber nicht alle Tonformate.*



### Xing-MPEG

**Hersteller:** Xing Technologies
**Internet:** www.xingtech.com
**Länge der Trialversion:** 30 Tage
**Preis Vollversion:** 30 US Dollar
**Bewertung: 1,6**
*Lässt jeden Bedienungskomfort vermissen, überzeugt aber durch ein scharfes Bild, klasse Sound und alle erdenklichen Einstellungsmöglichkeiten.*

## nachgefragt

**Warum gibt es nicht mehr Spiele für DVDs, wann kommt der Durchbruch? Hier ein paar Antworten:**



**Rolf Duhnke**
Geschäftsführer
Eidos Deutschland

EIDOS INTERACTIVE DEUTSCHLAND

„Nach einigen Jahren als Nischenprodukt scheint die DVD so langsam aus den ‚Puschen' zu kommen. Ob sie die herkömmlichen CDs aber in absehbarer Zukunft als das beherrschende Medium ablöst, ist für mich noch nicht ganz klar. Eidos hat zur Zeit kein einziges DVD-only-Spiel in der Entwicklung. Das kann aber ganz schnell umgestellt werden, wenn die wirtschaftlichen Voraussetzungen sich ändern."



„Die DVD ist eines der interessantesten Trägermedien der Gegenwart mit einem zugleich gegebenen Zukunftspotenzial. Die technischen Voraussetzungen kommen unseren technologisch anspruchsvollen Spielen sehr entgegen. EA legt immer besonderes Augenmerk auf hochwertige Innovationen. Es ist unser Bestreben, unseren Endverbrauchern ein hochwertiges Produkt zu liefern. Sollte sich für EA die DVD als bestes Trägermedium herausstellen, werden wir uns dieser Chance sicherlich nicht berauben."

**Oliver Kaltner**
Marketing Director
Electronic Arts
Deutschland

ELECTRONIC ARTS®



**Ralf Wirsing**
Business
Developement Manager
Ubi Soft Deutschland

Ubi Soft ENTERTAINMENT

„Gemäß unserer Firmenphilosophie, für alle Plattformen und alle Zielgruppen zu entwickeln, haben wir auch schon ein paar DVD-Titel im Programm. Allerdings waren die ersten Erfahrungen mit dem deutschen Markt eher zurückhaltend. Sind genügend DVD-Player auf dem Markt und besteht auch eine entsprechende Nachfrage nach Spielen für DVD, dann wird es zukünftig auch DVD-only-Titel geben. Leider lässt momentan die Marktnachfrage noch auf sich warten!"

# typhoon

**Eingabegeräte • Kabellose Spiele-Nager für 3D-Action-Fans**

Anubis bringt mit der Typhoon die erste kabellose optische Maus auf den Markt. Das Problem des enormen Energieverbrauchs optischer Mäuse wird durch eine Ladestation umgangen. Nach einem achtstündigen Ladevorgang hält der interne Akkupack bis zu drei Tage. Es reicht also völlig, die Maus über Nacht aufzuladen. Das ärgerliche Batteriensuchen, das mitunter zum ungünstigsten Zeitpunkt nötig war, gehört damit endgültig der Vergangenheit an. Die Maus kann mit rechts oder links geführt werden und funktioniert dank optischer Abtastung auf nahezu jeder glatten Oberfläche. (PR)

**Entwickler:** Anubis **Erscheint:** Bereits erhältlich **Preis:** Ca. DM 99,-
**Online:** www.typhoonline.de



**Haltlose Maus** • Mit der Ladestation und dem edlen Design macht die Typhoon eine wirklich gute Figur.

# geforce3

**Grafikkarten • Neuer Spiele-Turbo in Sicht**



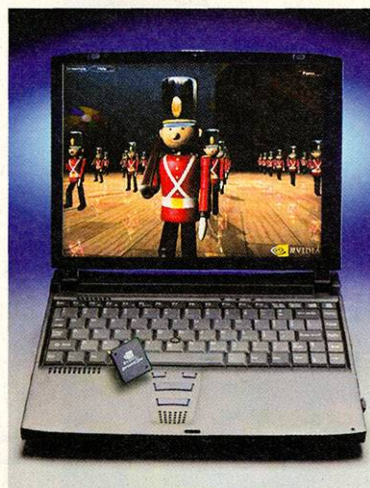

**Energie der Zukunft** • In diesem unscheinbaren Chip schlummern 57 Millionen Transistoren, die neben entsprechender Wärme auch ordentlich Leistung produzieren.

Im März ist es so weit, die ersten Karten mit GeForce3-Chip werden dann in den Läden stehen. Was die neuen Grafikwunder neben dem Preis noch auszeichnet, ist vor allem die Bildberechnung. Die Rechengeschwindigkeit selbst ist hingegen nicht revolutionär – die ersten Karten werden mit 200 MHz getaktet sein. Glänzen kann der neue Chip mit seiner DirectX-8-Unterstützung, also mit der Berechnung von 3D Texturen und gekrümmten Oberflächen sowie einer verbesserten Geometrie-Engine und schnellerer Kantenglättung. Nach der Startphase wird es wahrscheinlich hauptsächlich Karten mit 128 MB RAM und etwas höherer Taktfrequenz geben. Ein guter Kühler gewinnt zunehmend an Bedeutung, entwickeln doch die 57 Millionen Transistoren der GeForce3 richtig Hitze. Durch die höhere Speicherbandbreite und effizientere Technikausnutzung dürfte der Chip bis zu 30 % mehr Leistung als die aktuelle Geschwindigkeitsreferenz GeForce2 Ultra in aktuelle Spiele blasen. Bei Spielen mit DirectX-8-Unterstützung, wie etwa dem im Herbst erwarteten *Unreal 2*, könnte die GeForce3 theoretisch sogar doppelt so viel Performance bringen. (PR)

**Entwickler:** Nvidia **Erscheint:** März 2001 **Preis:** Ca. DM 1.200,-
**Online:** www.nvidia.de

# geforce2 go

**Grafikkarten • 3D-Beschleuniger für Laptops**



**Tragbares Kraftwerk** • Mit dem GeForce2 Go sind 3D-Titel nun auch auf dem Laptop spielbar.

Endlich wird ordentliche 3D-Beschleunigung auch für Notebooks Realität. Möglich macht das der auf der GeForce2 MX basierende GeForce2-Go-Chip. Mit 143 MHz Taktfrequenz und hardwareunterstützter Geometrie- und Lichtberechnung bietet er genug Leistung für alle, die zu Netzwerk-Sessions nicht immer ihren Arbeitsplatz-Rechner durch die Gegend tragen wollen. Sein Debüt hatte der Chip in der Toshiba-Satellite-2805-Notebook-Serie mit einem PIII 850 MHz als Herzstück. Zwar hat die Notebook-Variante des Go nur 16 MB RAM, was aber beim Spielen in 16 Bit Farbtiefe immer noch für genügend Geschwindigkeit sorgt. (PR)

**Entwickler:** Nvidia **Erscheint:** Bereits erhältlich **Online:** www.nvidia.de

**newsticker** Der Athlon-Nachfolger „**Palomino**", so der bisherige Arbeitsname, soll im April in den Läden stehen. Anfänglich mit 1,4 und 1,5 Gigahertz Taktfrequenz arbeitend, werden in der zweiten Hälfte dieses Jahres Prozessoren mit Taktraten von 1,6, 1,67 und 1,73 GHz folgen. • • • Als bisher einziger Hersteller hat Creative eine **PCI-Grafikkarte** mit GeForce2-MX-Chip im Sortiment. Die 3D Blaster GF2 MX PCI wird in PCs ohne AGP-Steckplatz, z. B. Rechnern mit OnBoard-Grafikkarte, für entsprechende Performance sorgen und kostet rund 300 Mark. Info: www.creative.com • • • Eine andere MX-Karte in AGP-Ausführung, die **PA256 MX II**, ebenfalls für 300 Mark erhältlich, kommt von AOpen. Die Karte bietet aber neben einem TV-Ausgang (S-VHS oder Composite) noch den Software-DVD-Player WinDVD und das Spiel *Need for Speed: Brennender Asphalt*. Info: www.aopencom.de

# Logos und Klingeltöne fürs Handy!



Keine Lust mehr auf langweilige Klingeltöne und alte Betreiberlogos?
Hier gibt es neuen Handy-Spaß, ganz einfach (DM 3,63/Min):

1.) Wähle die Nummer **0 190 861 251**.
Bei Problemen, wähle bitte die Vorwahl 0 10 33 vor der 0190-Nummer.
2.) Codenummer des Logos oder Klingeltons über Telefontasten eingeben.
3.) Eigene Handynummer über Telefontasten eingeben und Sekunden später wird Dein Wunsch per SMS aufs Handy geschickt.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 12003 | 12009 | 12027 | 12036 | 12038 | 12043 | 12046 |
| 12054 | 12056 | 12062 | 12071 | 12098 | 12100 | 12106 |
| 12107 | 12110 | 12111 | 12113 | 12114 | 12115 | 12123 |
| 12125 | 12165 | 12166 | 12168 | 12169 | 12176 | 12177 |
| 12179 | 12180 | 12219 | 12221 | 12222 | 12225 | 12245 |
| 12368 | 12369 | 12409 | 12550 | 12628 | 12634 | 12638 |
| 12692 | 12693 | 12730 | 3345 | 3527 | 7046 | 7163 |
| 7170 | 7186 | 7289 | 7342 | 7346 | 7351 | 7360 |
| 7364 | 7388 | 7397 | 7401 | 7411 | 7414 | 7423 |
| 7437 | 7439 | 7447 | 7456 | 7458 | 7464 | 7469 |
| 7471 | 7476 | 7482 | 7484 | 7487 | 7493 | 7494 |
| 7495 | 7503 | 7506 | 7507 | 7508 | 7510 | 7518 |
| 7519 | 7520 | 7529 | 78533 | 7549 | 7561 | 7573 |
| 7587 | 7590 | 7593 | 7594 | 7596 | 7597 | 7601 |
| 7633 | 7636 | 7638 | 7639 | 7644 | 7646 | 7648 |
| 7649 | 7650 | 7652 | 7676 | 7678 | 7680 | 7682 |
| 7687 | 7690 | 7693 | 7695 | 7698 | 7701 | 7702 |
| 7704 | 7710 | 7711 | 7712 | 7717 | 7720 | 7736 |
| 7741 | 7743 | 7746 | 7752 | 7764 | 7774 | 7786 |
| 7790 | 7821 | 7825 | 7834 | 7848 | 7849 | 7850 |
| 7851 | 7864 | 7871 | 7876 | 7880 | 7883 | 7888 |
| 7894 | 7896 | 7917 | 7919 | 7930 | 7933 | 7936 |
| 7937 | 7961 | 7965 | 7969 | 7972 | 7977 | 7983 |
| 7984 | 7986 | 7991 | 7994 | 7979 | LÖSCHLOGO "SPEICHERN" 9000 | |



Weitere coole Klingeltöne, Icons und Handygrüße findest Du im Internet bei: www.handy.de.
Außerdem erwartet Dich ein Handyshop mit Traumhandys, wechselnden Aktionsangeboten und Zubehör.

| Code | |
|---|---|
| 4764 | A*Teens: Upside Down |
| 5009 | Addams Family |
| 4731 | Airwolf |
| 4944 | Alice Deejay: Celebrate Our Love |
| 4907 | All Saints: Black Coffee |
| 4784 | Alpensepp: Lieschen |
| 4554 | ATC: Around The World |
| 4635 | ATC: My Heart Beats Like A Drum |
| 4763 | ATC: Thinking Of You |
| 4969 | ATC: Why Oh Why |
| 4715 | Axel F. |
| 4843 | Baha Men: Who Let The Dogs Out |
| 4976 | Baha Men: You All Dat |
| 5008 | Beverly Hills 90210 |
| 4652 | Bezaubernde Jeannie |
| 5059 | Biene Maja |
| 4658 | Bonanza |
| 4594 | Britney Spears: Lucky |
| 4745 | Britney Spears: Oops!... I Did It Again |
| 4766 | Britney Spears: Stronger |
| 4732 | Brooklyn Bounce: Bass Beats & Melody |
| 5053 | Brooklyn Bounce: Born To Bounce |
| 5063 | Bryan Adams: Summer Of 69 |
| 4443 | BSB: As Long As You Love Me |
| 4382 | BSB: I Want It That Way |
| 4750 | BSB: Shape Of My Heart |
| 4767 | Christian: Es ist geil ein Arschloch zu sein |
| 4949 | Christian: Was kostet die Welt |
| 4950 | Cosmic Gate: Exploration Of Space |
| 4717 | Craig David: Fill Me In |
| 4718 | Craig David: Seven Days |
| 4982 | Craig David: Walking Away |
| 4850 | D12 feat. Eminem: Bad Influence |
| 5035 | D12 feat. Eminem: Shit On You |
| 5016 | Daft Punk: One More Time |
| 5060 | Dallas |
| 4886 | Darude: Feel The Beat |
| 4685 | Das Boot |
| 5036 | Der Pate |
| 4887 | Destiny's Child: Independent Women Part I |
| 5064 | Dido: Here With Me |
| 5017 | Dirty Dancing |
| 4970 | DJ Bobo feat. I. Cara: What A Feeling |
| 4653 | DJ Ötzi: Hey Baby |
| 4716 | DJ Quicksilver: Belissima |
| 4908 | Duke Nukem |
| 4686 | Eminem: Stan |
| 4687 | Eminem: The Way I am |
| 5051 | Gigi D'Agostino feat. Albertino: 123 Super |
| 4758 | Gigi D'Agostino: La Passion |
| 4495 | Groove Connection: Bacardi |
| 4876 | Halloween |
| 4856 | Harkan Peker: Karam, Karam |
| 4719 | James Bond |
| 4892 | Jennifer Lopez: Love Don't Cost A Thing |
| 4953 | Jürgen: Herz Geballt |
| 4926 | Kylie Minogue: Spinning Around |
| 4928 | Kylie Minogue: Your Disco Needs You |
| 4816 | Le Chuck: Monkey Island |
| 5032 | Leann Rimes: Can't FightThe Moonlight |
| 4972 | Limp Bizkit: Rollin' |
| 4507 | Limp Bizkit: Take A Look Around (MI 2) |
| 4376 | Madonna: American Pie |
| 4772 | Madonna: Don't Tell Me |
| 4918 | Mauro Picotto: Proximus |
| 5056 | Melanie Thornton: Love How You Love Me |
| 4878 | Miss Marple |
| 4667 | Modjo: Lady (Hear me tonight) |
| 4917 | Monstersound: Balloon |
| 4810 | Münchner Freiheit: Ohne Dich |
| 4834 | Muppets |
| 4704 | Nationalhymne Deutschland |
| 4543 | Nationalhymne Türkei |
| 4920 | Nelly: Country Grammar |
| 4714 | Nena: 99 Luftballons |
| 5052 | No Angels: Daylight In Your Eyes |
| 4744 | N'Sync: It' Gonna Be Me |
| 4998 | Orange Blue: Can Somebody Tell Me Who I Am |
| 4954 | Outkast: Ms. Jackson |
| 4693 | Papa Roach: Last Resort |
| 4807 | Peter Lustig: Löwenzahn |
| 5000 | Phil Collins: You'll Be In My Heart |
| 4721 | Pink Panther |
| 4924 | Pippi Langstrumpf |
| 4708 | Popeye |
| 4967 | Rammstein: Sonne |
| 4712 | Rayman |
| 4898 | Robbie Williams: Supreme |
| 4874 | Serge Gainbourg: Je t'aime |
| 5033 | Sezen Aksu: Oh oh |
| 4571 | Simpsons |
| 4654 | Southpark |
| 5037 | Spiel mir das Lied vom Tod |
| 4867 | Spiller: Groovejet |
| 4921 | Sugababes: Overload |
| 4968 | Sweet Intentions: Zeig mir was Du kannst |
| 4900 | Tarkan: Sikidim |
| 4656 | Tartort |
| 4600 | The Underdog Project: Summer Jam |
| 5065 | Thomas Gottschalk: What Happened To Rock'nRoll |
| 4657 | Tom & Jerry |
| 4611 | Toni Braxton: Unbreak My Heart |
| 5023 | Usher: Pop Ya Collar |
| 4957 | Vengaboys: Forever As One |
| 4902 | Walter: Ich geh' nicht ohne Dich |
| 4903 | Wu Tang Clan: Gravel Pit |
| 4868 | Wyclef feat. Mary J.Blige: 911 |
| 4520 | Xaviour Naidoo: Nicht von dieser Welt |
| 4551 | Zlatko & Jürgen: Großer Bruder |
| 4521 | Zlatko: Ich vermiss' Dich wie die Hölle |

**Dieser Service ist nur für bestimmte Nokia-Modelle möglich. Was kann Dein Handy?**
**Betreiberlogo:** 3210, 3310, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110.
**Klingelton:** 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9000i, 9110.




www.handy.de
Alles fürs Handy!

# grafik

Bevor Sie sich eine **neue Grafikkarte** zulegen, sollten Sie zuerst einmal wissen, welcher Grafikchip für Ihren Rechner am besten geeignet ist. Oft unterscheiden sich Karten mit gleichen Chips lediglich in der Ausstattung. Um Ihnen einen Überblick zu verschaffen, haben wir uns die momentan **interessantesten Grafikchips** etwas näher angesehen.

**mini-glossar**

**Pixel** Bildpunkt

**Texel** Texturpunkt

**SDR-SDRAM** Single-Data-Rate-Speicher; überträgt ein Datenpaket pro Takt

**DDR-SDRAM** Double-Data-Rate-Speicher; überträgt zwei Datenpakete pro Takt

**T&L** Transformation & Lighting; Art der Geometrieberechnung auf dem Grafikchip

**GTS** Giga Texel Shader. GeForce2 kann bis zu 1,5 Millionen Texturpunkte pro Zyklus berechnen.

**Benchmark** Testprogramm zum Bestimmen der grafischen Leistungsfähigkeit

**Datenbus** Verbindet die Sektionen des Rechners miteinander

**Treiber** Programm, das zwischen den Hardwarekomponenten vermittelt

Die Reihen haben sich gelichtet. 3dfx hat das Hardware-Wettrüsten endgültig verloren. Was übrig blieb, gehört jetzt Nvidia. Da die Zukunft der 3dfx-Karten hinsichtlich Produktbetreuung, Treiberunterstützung und Garantieleistung nicht hinreichend geklärt ist, kann deren Kauf nicht bedenkenlos empfohlen werden. In günstigen Komplettsystemen sind meist Grafikkarten mit einer abgespeckten Version des Nvidia-Riva-TNT2-Chips zu finden, dem TNT2-M64-Chip. Diese sind natürlich nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit und haben selbst bei alten 3D-Spielen nicht mehr genügend Grafikpower. Besser sind Grafikkarten, die sich mit einem TNT2 Pro schmücken können. Aufgrund der höheren Chip-Taktung und des doppelt so breiten Datenbusses (128 Bit) bieten sie mehr Performance. Für die neuesten 3D-Spiele stellen aber auch sie nicht mehr das Optimum dar. Leistungsmäßig darüber angesiedelt sind Karten mit den Grafikchips GeForce256, GeForce2 MX und dem GeForce2 GTS/Pro, die in

> 3dfx hat das **Hardware-Wettrüsten** endgültig **verloren**. Was übrig blieb, gehört jetzt Nvidia.

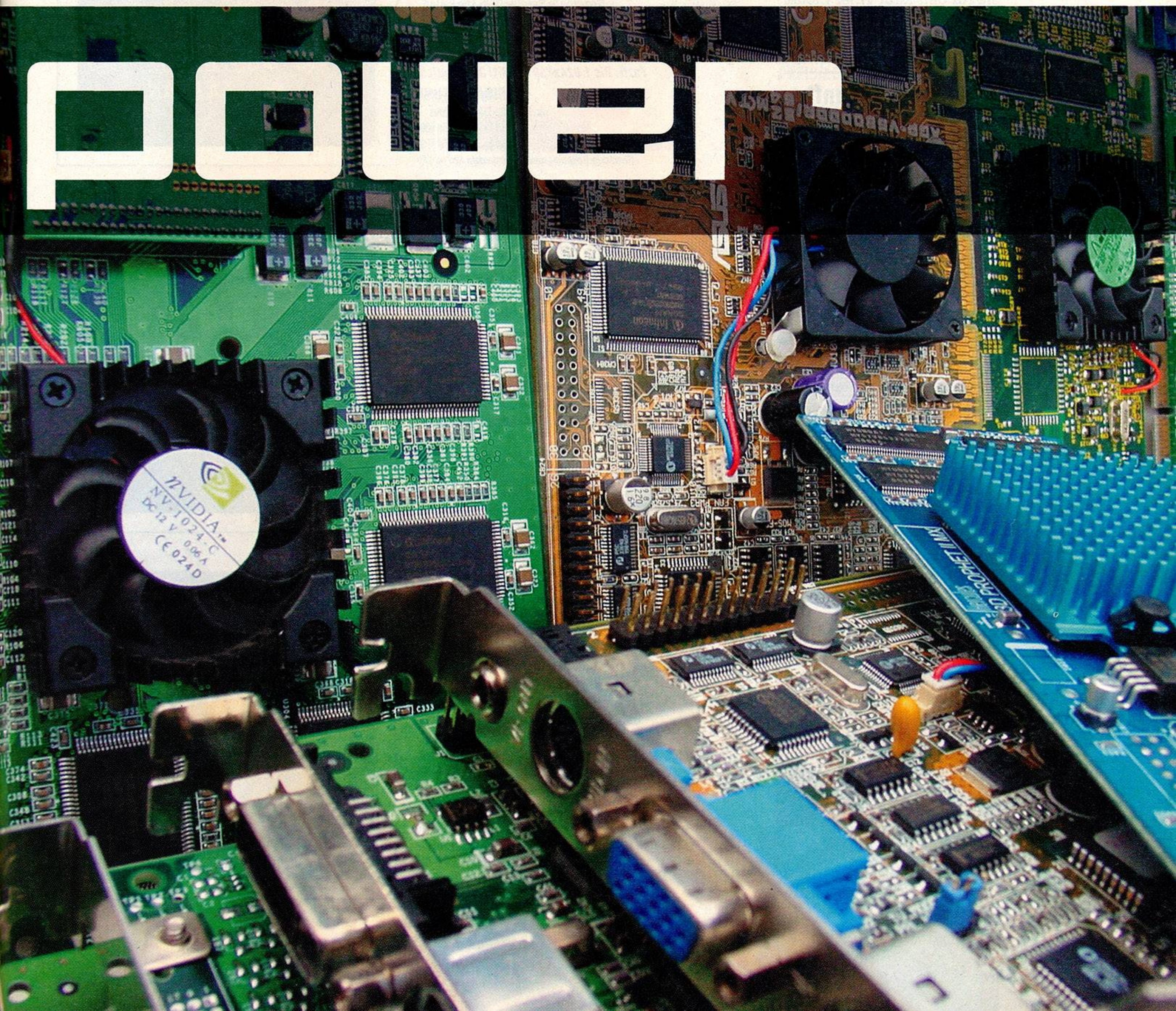
einem durchschnittlichen PC schon richtig Dampf machen. Am oberen Ende der Leistungsskala finden Sie bei Nvidia noch die GeForce2 Ultra. Grafikkarten mit GeForce2-Chip bieten jedoch nicht nur höchsten Augenschmaus, sondern verlangen auch vom Käufer die deutlich höchste Investitionsbereitschaft. Als Konkurrenzchip präsentiert Ati Ihnen den Radeon, während ST Microelectronics den Kyro3D an den Start bringt. Beide Chips können mit der neusten GeForce-Generation nicht mithalten, sind aber für den Hausgebrauch nicht zu verachten.

## es geht auch billig

An der Tabelle erkennen Sie, dass die teuerste Karte nicht in jedem Fall die beste Performance bietet. Auch rechtfertigt die Leistung nicht immer den Preis.

| GRAFIKCHIP | KARTENPREIS | LEISTUNG PIII 500 | LEISTUNG PIII 750 |
|---|---|---|---|
| TNT2 M64 | Ca. DM 170,- (Referenzwert) | 20 (Referenzwert) | 21 (Referenzwert) |
| TNT2 Pro | Ca. DM 200,- (+17%) | 33 (+65%) | 38 (+80%) |
| Kyro3D | Ca. DM 221,- (+30%) | 37 (+85%) | 44 (+110%) |
| GeForce2 MX | Ca. DM 250,- (+47%) | 40 (+100%) | 52 (+147%) |
| Voodoo5 5500 | Ca. DM 370,- (+117%) | 41 (+105%) | 57 (+171%) |
| GeForce256 DDR | Ca. DM 400,- (+135%) | 41 (+105%) | 56 (+167%) |
| Radeon 32 DDR | Ca. DM 430,- (+152%) | 39 (+95%) | 53 (+152%) |
| GeForce2 GTS | Ca. DM 500,- (+194%) | 42 (+110%) | 59 (+181%) |
| GeForce2 Pro | Ca. DM 850,- (+400%) | 42 (+110%) | 61 (+190%) |
| GeForce2 Ultra | Ca. DM 1.100,- (+547%) | 42 (+110%) | 62 (+195%) |

Die angegebenen Leistungswerte basieren auf den Durchschnittswerten unserer **Benchmarks** mit den Spielen *Unreal Tournament* und *F.A.K.K. 2*, jeweils getestet in 1.024x768 in 16 und 32 Bit Farbtiefe. Die Preise orientieren sich an Karten populärer Marken und sind nicht verbindlich.



**Geldbeutel entscheidet** Für welches Grafiksystem Sie sich entscheiden, sollten Sie neben Ihrem Geldbeutel auch vom vorhandenen PC und Ihren Spielvorlieben abhängig machen. PCs mit nicht mehr als 500 MHz Speichertakt benötigen höchstens eine Karte mit GeForce256-Chip. Besitzer von Systemen zwischen 500 und 800 MHz bekommen momentan mit einem GeForce2-MX-Chip die beste Grafik zu erschwinglichen Preisen. Systeme jenseits der 1.000-MHz-Grenze fahren mit diesem Chip ebenfalls noch gut, es sei denn, Sie spielen ausschließlich schnelle 3D-Spiele wie *Unreal Tournament*, *Star Trek: Elite Force* oder *Counterstrike*. Dann werden Sie für den Kauf einer modernen GeForce2-Karte mit flüssigen Darstellungen auch in höheren Bildschirmauflösungen belohnt. Gleiches gilt bei Spielen, die schnelle Drehungen oder Zooms in einer 3D-Welt benötigen, wie etwa *Black & White*. Bei der Kaufentscheidung sollten Sie weiterhin ein Auge auf die Treiberunterstützung durch den Hersteller haben. Grafikbeschleuniger wie die GeForce-Chips werden von fast allen Spielen unterstützt. Bei Kyro-Karten, die ihre eigene Render-Technik benutzen, braucht es meist die aktuellen Treiber des Herstellers (siehe Treiber-Special auf der CD). Für die Voodoo-Karten sieht die Zukunft düster aus, auch wenn momentan noch vernünftige Treiber zumindest für die Voodoo5 verfügbar sind. In nächster Zeit wird es übrigens keine revolutionären Umbrüche bei Grafikchips geben, auch wenn die ersten Karten mit GeForce3-Chip in Kürze erwartet werden.

Für die **Voodoo-Karten** sieht die **Zukunft** dagegen **düster** aus.

PHILIPP ROHWEDDER

## Platz 1
### GeForce2 MX

**Empfohlene CPU:** 400-800 MHz
**Empfohlener Monitor:** 17-19 Zoll
**Technik:** Chiptakt: 175 MHz/Speichertakt: 166 MHz
**Speicherart:** 128 Bit SDR-SDRAM/64 Bit DDR-SDRAM
**Übliche Speichermenge:** 32 Megabyte
**Hardware T&L:** 2. Generation
**Geeignete Spiele:** Rune, DS9: The Fallen, Grand Prix 3
**Empfehlenswerte Karten:** Hercules Prophet II MX, MSI Starmaxx 32, Asus V7100
***Fazit:** Bis 1.024x768 (16 Bit) 3D-tauglich*

**PREIS/LEISTUNG**
Ca. DM 250,- (+47%) Preis
40 (+100%) PIII 500*
52 (+147%) PIII 750*
*Benchmark (Leistungsgewinn) mit verwendeter Rechner-CPU




## Platz 2
### GeForce256 DDR

**Empfohlene CPU:** 400-800 MHz
**Empfohlener Monitor:** 17-19 Zoll
**Technik:** Chiptakt: 120 MHz/Speichertakt: 300 MHz
**Speicherart:** 128 Bit DDR-SDRAM
**Übliche Speichermenge:** 32-64 Megabyte
**Hardware T&L:** 1. Generation
**Geeignete Spiele:** DS9: The Fallen, Vampire, Heavy Metal F.A.K.K. 2
**Empfehlenswerte Karten:** Elsa Erazor X², Asus V6800, Leadtek WinFast GeForce256
***Fazit:** Bis 1.024x768 (16 Bit) 3D-tauglich*

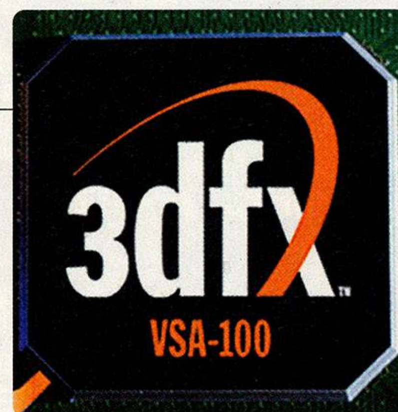
**PREIS/LEISTUNG**
Ca. DM 400,- (+135%) Preis
41 (+105%) PIII 500*
56 (+167%) PIII 750*
*Benchmark (Leistungsgewinn) mit verwendeter Rechner-CPU




## Platz 3
### Voodoo5 5500

**Empfohlene CPU:** 500-1.000 MHz
**Empfohlener Monitor:** 17-21 Zoll
**Technik:** Chiptakt: 166 MHz/Speichertakt: 166 MHz
**Speicherart:** 128 Bit SDR-SDRAM
**Übliche Speichermenge:** 64 Megabyte
**Geeignete Spiele:** Unreal Tournament, Vampire, Starlancer
**Empfehlenswerte Karten:** STB Voodoo5 5500 AGP 64MB, 3dfx Voodoo 5500
***Fazit:** Bis 1.024x768 (32 Bit) 3D-tauglich*

**PREIS/LEISTUNG**
Ca. DM 370,- (+117%) Preis
41 (+105%) PIII 500*
57 (+171%) PIII 750*
*Benchmark (Leistungsgewinn) mit verwendeter Rechner-CPU




## Platz 4 (GTS)/Platz 8 (Pro)
### GeForce2 GTS/Pro

**Empfohlene CPU:** 500-1.000 MHz
**Empfohlener Monitor:** 17-21 Zoll
**Technik:** Chiptakt: 200 MHz
**RAM-Takt:** 333/400 MHz (GTS/PRO)
**Speicherart:** 128 Bit DDR-SDRAM
**Übliche Speichermenge:** 32-64 Megabyte
**Hardware T&L:** 2. Generation
**Geeignete Spiele:** F.A.K.K. 2, Giants, Unreal Tournament
**Empfehlenswerte Karten:** Asus V7700 Deluxe, MSI Starforce 64
***Fazit:** Bis 1.280x1.024 (16 Bit) 3D-tauglich*

**PREIS/LEISTUNG**
GTS: Ca. DM 500,- (+194%), Pro: Ca. DM 850,- (+400%) Preis
GTS + Pro: 42 (+110%) PIII 500*
Pro: 61 (+190%) GTS: 59 (+181%) PIII 750*
*Benchmark (Leistungsgewinn) mit verwendeter Rechner-CPU






Platz 5
## Ati Radeon

**Empfohlene CPU:** 500-900 MHz
**Empfohlener Monitor:** 17-21 Zoll
**Technik:** Chiptakt: 162-183 MHz/RAM-Takt synchron
**Speicherart:** 128 Bit SDR/DDR-SDRAM
**Übliche Speichermenge:** 32-64 Megabyte
**Hardware T&L:** 1. Generation (Ati)
**Geeignete Spiele:** Giants, Sacrifice, Rune
**Empfehlenswerte Karten:**
Radeon 32 SDR TV, Radeon 32 DDR TV, Radeon 64 Video-in/out
***Fazit:*** *Bis 1.024x768 (32 Bit) 3D-tauglich*

**PREIS/LEISTUNG**
Preis Ca. DM 430,- (+152%)
PIII 500* 39 (+95%)
PIII 750* 53 (+152%)
*Benchmark (Leistungsgewinn) mit verwendeter Rechner-CPU*




Platz 6
## STM Kyro3D

**Empfohlene CPU:** 400-700 MHz
**Empfohlener Monitor:** 15-19 Zoll
**Technik:** Chiptakt: 115 MHz/Speichertakt: 115 MHz
**Speicherart:** 128 Bit SDR-SDRAM
**Übliche Speichermenge:** 32 Megabyte
**Hardware T&L:** Eigene Rendertechnik
**Geeignete Spiele:** Unreal Tournament, Rune, Homeworld
**Empfehlenswerte Karten:**
VideoLogic Vivid!, Powercolor Evil Kyro
***Fazit:*** *Bis 1.024x768 (16 Bit) 3D-tauglich*

**PREIS/LEISTUNG**
Preis Ca. DM 221,- (+30%)
PIII 500* 37 (+85%)
PIII 750* 44 (+110%)
*Benchmark (Leistungsgewinn) mit verwendeter Rechner-CPU*




Platz 7
## TNT2 Pro

**Empfohlene CPU:** Bis PII 400/K6-2 400
**Empfohlener Monitor:** 15-17 Zoll
**Technik:** Chiptakt: 143 MHz/Speichertakt: 166 MHz
**Speicherart:** 128 Bit SDR-SDRAM
**Übliche Speichermenge:** 32 Megabyte
**Geeignete Spiele:** Need-for-Speed-Reihe, Starlancer, NHL
**Empfehlenswerte Karten:**
MSI Starburst, ASUS V3800, Leadtek WinFast 3D S320 II Pro
***Fazit:*** *Bis 800x600 (32 Bit) 3D-tauglich*

**PREIS/LEISTUNG**
Preis Ca. DM 200,- (+17%)
PIII 500* 33 (+65%)
PIII 750* 38 (+80%)
*Benchmark (Leistungsgewinn) mit verwendeter Rechner-CPU*




Platz 9
## GeForce2 Ultra

**Empfohlene CPU:** Ab 800 MHz
**Empfohlener Monitor:** 17-21 Zoll
**Technik:** Chiptakt: 250 MHz/Speichertakt: 458 MHz
**Speicherart:** 128 Bit DDR-SDRAM
**Übliche Speichermenge:** 64 Megabyte
**Hardware T&L:** 2. Generation
**Geeignete Spiele:** Heavy Metal F.A.K.K. 2, Giants, Sacrifice, Alice, Unreal Tournament
**Empfehlenswerte Karten:** Elsa Gladiac Ultra (Game-On!-Award), Hercules3D Prophet II Ultra
***Fazit:*** *Bis 1.280x1.024 (32 Bit) 3D-tauglich*

**PREIS/LEISTUNG**
Preis Ca. DM 1.100,- (+547%)
PIII 500* 42 (+110%)
PIII 750* 62 (+195%)
*Benchmark (Leistungsgewinn) mit verwendeter Rechner-CPU*




Platz 10
## TNT2 M64

**Empfohlene CPU:** Bis PII 400/K6-2 400
**Empfohlener Monitor:** 15-17 Zoll
**Chiptakt:** 125 MHz/Speichertakt: 150 MHz
**Speicherart:** 64 Bit SDR-SDRAM
**Übliche Speichermenge:** 32 Megabyte
**Geeignete Spiele:** The Sims, Diablo 2, Age of Empires 1/2
**Empfehlenswerte Karten:**
Elsa Erazor III LT, Asus V3800 Magic, Leadtek WinFast 3D S325
***Fazit:*** *Bis 800x600 (16 Bit) 3D-tauglich*

**PREIS/LEISTUNG**
Preis Ca. DM 170,- (Referenzwert)
PIII 500* 20 (Referenzwert)
PIII 750* 21 (Referenzwert)
*Benchmark (Leistungsgewinn) mit verwendeter Rechner-CPU*

## Fazit

**Auch bei Chips gilt: Der Sieger ist nicht immer der Schnellste.**

Die Platzierungen beziehen sich lediglich auf das Preis-Leistungs-Verhältnis. Wer seine Hardware nur nach Geschwindigkeit und Zukunftstauglichkeit auswählt, sollte sich auf jeden Fall an die GeForce2 Ultra halten. Die Voodoo5 5500 ist trotz des guten Abschneidens nur bedingt zu empfehlen. Die zukünftige Versorgung mit aktuellen Treibern sowie offene Fragen zu Garantieleistungen sind im Moment noch nicht geklärt. Damit ist diese Karte nur für jemanden interessant, der sich in dieser Hinsicht keine Gedanken macht.



# cover-cd-rom

## cover-cd-rom

**CD-Menü** Um das CD-Menü zu starten, führen Sie einen Doppelklick auf das CD-Icon aus (auf dem Desktop oder im Ordner „Arbeitsplatz"). Sollte das Menü nun nicht automatisch starten, doppelklicken Sie auf das Programm GameOn bzw. GameOn.exe.

**Demos** Per Mausklick auf das Setup-Feld wird das Installationsprogramm der gewählten Demo gestartet.

**Videos** Die Videos können per Mausklick gestartet und betrachtet werden.

**Updates** Nach einem Mausklick auf das Installations-Feld wird auf Ihrer Festplatte ein Ordner angelegt, in dem das Update abgelegt wird. Ein Doppelklick auf das entsprechende Update-Programm startet die Aktualisierung.

**Add-ons** Nach dem Klick auf das Installations-Feld wird auf Ihrer Festplatte ein Ordner angelegt, in dem das Add-on abgelegt wird. Eine Readme-Datei in diesem Ordner informiert darüber, wie weiter zu verfahren ist.

**Tools** Per Mausklick auf das Setup-Feld wird das Installationsprogramm des gewählten Tools gestartet.

## summoner

**Demo • Testen Sie die selbst ernannte Genre-Revolution**

**Spielsteuerung:** Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

**Systemanforderungen:**
**Benötigt:** Pentium 3 450, 64 MB RAM
**Empfohlen:** Pentium 2 400, 128 MB RAM, D3D

**Entwickler:** Volition
**Vertrieb:** THQ

Bei Volition ist Bescheidenheit anscheinend keine Zierde: Vollmundig wurde verkündet, dass *Summoner* das Rollenspiel-Genre revolutionieren würde. In drei spielbaren Levels können Sie sich nun selbst ein Bild davon machen. Stellen Sie sich fiesen Monstern entgegen und nutzen sie die mächtige Kraft der Magie – kein Aspekt des potenziellen Sommerhits bleibt in dieser Demo-Version unbeleuchtet.



**Aufgelauert** • Im Wald, da hausen die Räuber – das ist auch bei Summoner nicht anders.

## desperados

**Demo • Echtzeit-Spektaktel im Wilden Westen**

**Spielsteuerung:** Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

**Systemanforderungen:**
**Benötigt:** Pentium 2 233, 32 MB RAM
**Empfohlen:** Pentium 3 500, 128 MB RAM

**Entwickler:** Spellbound
**Vertrieb:** Infogrames

*Commandos* lässt grüßen: Bei *Desperados* taktieren Sie in bester Echtzeit-Manier mit Ihrem Team über isometrische Schlachtfelder, schalten Wachen aus, bringen Dynamitladungen an und befreien Geiseln. Letzteres ist auch Ihre Aufgabe in dieser Demo-Version. In Gestalt von Revolverheld John Cooper sollen Sie den Sheriff aus der Gewalt unfreundlicher Gangster retten. Ölen Sie also Ihren Colt und geben Sie dem PC die Sporen.



**Kultig** • Das Western-Szenario verleiht dem Spiel ein ganz eigenes Flair.

## gothic

**Demo • Monsterhatz aus deutschen Landen**

**Spielsteuerung:** Die Steuerung erfolgt komplett über die Tastatur, die Tastenbelegung kann in den Optionen frei gewählt werden.

**Systemanforderungen:**
**Benötigt:** Pentium 2 300, 64 MB RAM, 16-MB-Grafikkarte
**Empfohlen:** Pentium 3 500, 128 MB RAM, 32-MB-Grafikkarte

**Entwickler:** Piranha Bytes
**Vertrieb:** Egmont Interactive

Eingesperrt in einer düsteren Sträflingskolonie ist bei *Gothic* der Ausbruch Ihr oberstes Ziel. In bester Rollenspiel-Manier kämpfen Sie sich dabei durch Monsterhorden, zaubern, bis der Bildschirm wackelt und plaudern mit den zahlreichen Insassen über Gott und die Welt. In dieser spielbaren Demo können Sie einen Streifzug durch eine von Insekten verseuchte Mine unternehmen, einige kleine Aufgaben erfüllen und erste Kämpfe bestehen.



**Raue Sitten** • In der alten Mine herrscht das Gesetz des Stärkeren.

## nba live 2001

**Demo • Mit den Stars der NBA auf Korbjagd**

**Spielsteuerung:** Tastatur, Gamepad

**Systemanforderungen:**
**Benötigt:** Pentium 2 233, 32 MB RAM
**Empfohlen:** Pentium 3 500, 64 MB RAM

**Entwickler:** EA Sports
**Vertrieb:** Electronic Arts

Alle Jahre wieder veröffentlicht Electronic Arts die Fortsetzung seiner Basketball-Simulation. Und alle Jahre wieder verweist man damit die Konkurrenz auf die hinteren Plätze. Ob sich der Kauf der aktuellen Version lohnt, entnehmen Sie entweder unserem Testbericht oder dieser spielbaren Demo-Version. In gewohnter Art und Weise dürfen Sie hier ein kurzes Freundschaftsspiel austragen.




**Sportlich** • In der Demo-Version gehen Sie mit den L.A. Lakers auf Punktejagd.

# giants

**Demo** • **Action-Spiel mit schrägem Humor**



**Frontalangriff** • Unser Expeditionsteam attackiert einen hinterhältigen Ripper.

**Spielsteuerung:** Das Spiel wird mit Maus und Tastatur gesteuert. Die Tastaturbelegung kann in den Optionen frei konfiguriert werden.

**Systemanforderungen:**
**Benötigt:** Pentium 2 350, 64 MB RAM
**Empfohlen:** Pentium 3 500, 128 MB RAM

**Entwickler:** Shiny
**Vertrieb:** Virgin

# clusterball

**Demo** • **Futuristisches Online-Ballspiel mit flotten Raumgleitern**



**Rasant** • Per Raumgleiter preschen Sie durch virtuelle Arenen.

**Spielsteuerung:** Tastatur, Joystick. Kann frei belegt werden.

**Systemanforderungen:**
**Benötigt:** Pentium 2 233, 64 MB RAM
**Empfohlen:** Pentium 2 350, 128 MB RAM

**Entwickler:** Daydream
**Vertrieb:** Xtend new Media

# videos

## Interview mit Peter Molyneux

**VIDEO** • **Der Spiele-Guru zu Black & White**



Alles, was Sie schon immer über *Black & White* wissen wollten, beantwortet auch Peter Molyneux nicht komplett. Aber er gibt einige interessante Hinweise darauf, was Sie vom Megaspiel zu erwarten haben.

## Game On! TV

**Video** • **Ein Blick hinter die Kulissen**



Seit dem dritten März ist *Game On! TV* auf Sendung. Wir stellen Ihnen das neue Spielemagazin mit dem Moderator Malte Höch in Bild und Ton vor und werfen einen Blick hinter die Kulissen der Produktion.

## Freak Connection

**Video** • **Vor Ort auf einer Netzwerk-Party**



Sie waren schon immer neugierig, wie eine Netzwerk-Party eigentlich abläuft? Welche Sorte von Menschen daran teilnimmt? Wir waren für Sie mit der Kamera vor Ort bei der „Freak Connection" in Hof.

## Demos:

**Summoner**
THQ • Rollenspiel

**Gothic**
Egmont Interactive • Rollenspiel

**Clusterball**
Xtend new Media • Action

**Desperados**
Infogrames • Echtzeitstrategie

**Hired Team Trial Gold**
Blackstar Interactive • Ego-Shooter

**Giants**
Virgin • Action

## Spezial:

**Die besten 50 Links zu Echtzeitstrategie-Spielen**

## Videos:

**Interview mit Peter Molyneux**
**Making of Game On! TV**
**Vor Ort bei der Freak Connection**

## Tools:

Cacheman
Acrobat Reader
Detonator Coolbits
DirectX 8.0a Win9x
DVD-Genie 3.80
Game Voice Shareversion
Game Voice Update Beta
Gamespy
GeForce Tweak Utility 2.6
Hz-Tool 1.4
Matrox Tweak Utility 4.14
Nvidia Refresh Fix für Windows 2000
NVmax 1.49
PowerStrip 2.78
Powertoys
RadeonTweaker 0.10.0
Raid-on Tweaker v3.1
Tweaki... for Power Users v2.7
WinZip

## Patches:

Age of Sail 2 v1.01 (e)
Anstoss 3 v1.4 (d)
Anstoss 3 v1.4a (d)
B-17 Patch #1
C&C: Alarmstufe Rot 2 v1.004 (d)
Combat Mission v1.12 (e)
Commandos – Behind Enemy Lines Windows2000 Installer
Cossacks European Wars v1.12 von 1.02 (d)
Das Geheimnis der Druiden Demo-Patch v2.1 (d)
Demonworld 2 v1.04 (d)
Die Siedler 4 v795 von v756 (d)
Die Siedler 4 v795 von v791 (d)
Europa Universalis v1.07b (d)
NHL 2001 Roster Update 02-2001
NHL 2001 v1.03 (d)
No One Lives Forever Beta #2 (d)
Oil Tycoon v1.01 (d)
Patrizier 2 v1.20 (d)
Star Trek – Starfleet Command II Voodoo5-Texturen
Star Trek: Armada v1.2 (d)
Sudden Strike v1.2 (d)
SWAT 3 Elite Edition v1.7.0.0 (d)

## Treiber:

3dfx Voodoo3 Win2k (Beta)
3dfx Voodoo3 Win9x (Beta)
3dfx Voodoo4-5 Win2k (Beta)
3dfx Voodoo4-5 Win9x (Beta)
Ati Radeon Win9x ME 4.13.7072 (Beta)
Ati Rage 128 (Pro) 4.13.7078 (Beta)
Elsa Erazor II Erazor III Erazor X 6.67
Elsa Gladiac (MX, Ultra) 6.67
Hercules 6.35 Control Panel Update
Leadtek GeForce2 6.49 Win9x
Leadtek GeForce2 MX Win9x
Matrox G200-G400-G450 6.23.005 Win9x
MSI Detonator 6.47 Win9x
Nvidia Detonator 6.50 Win2k (offiziell)
Nvidia Detonator 6.50 Win9x ME (offiziell)
Nvidia Refresh Fix für Windows2000

## Inserentenverzeichnis

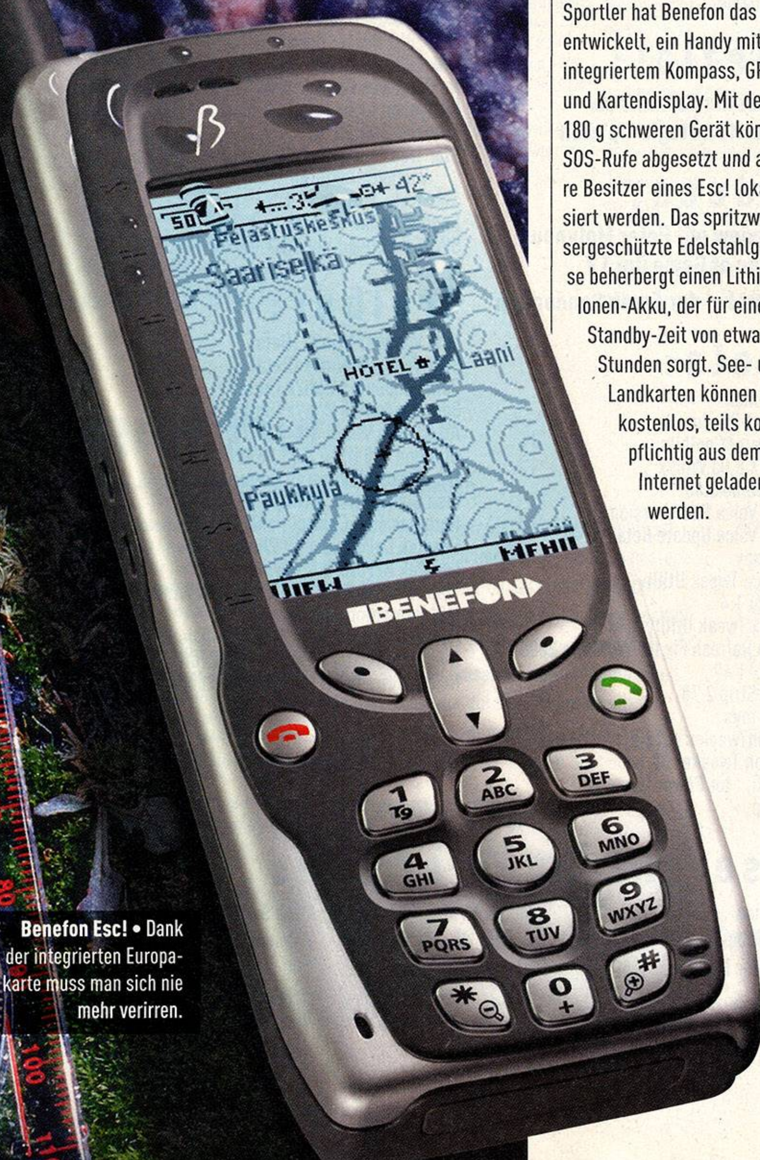
# lust auf hightech?

Dann sind Sie hier richtig! Monat für Monat finden Sie an dieser Stelle die **witzigsten, stilvollsten** und **innovativsten Spielzeuge** für Technik-Freaks. Wir wünschen lustvolle Shopping-Touren.

## Für Sportler und Autofahrer

**Erscheint:** 2. Quartal 2001
**Preis:** Ca. DM 1.200,-
**Hersteller:** Benefon
**Online:** www.benefon.com

Speziell für Autofahrer und Sportler hat Benefon das Esc! entwickelt, ein Handy mit integriertem Kompass, GPS und Kartendisplay. Mit dem 180 g schweren Gerät können SOS-Rufe abgesetzt und andere Besitzer eines Esc! lokalisiert werden. Das spritzwassergeschützte Edelstahlgehäuse beherbergt einen Lithium-Ionen-Akku, der für eine Standby-Zeit von etwa 110 Stunden sorgt. See- und Landkarten können teils kostenlos, teils kostenpflichtig aus dem Internet geladen werden.




**Benefon Esc!** • Dank der integrierten Europakarte muss man sich nie mehr verirren.




**SAGEM WA 3050** • Handy mit VGA-Auflösung, Word und Excel: Zwei Welten wachsen zusammen.

## PDA hört zu

**Erscheint:** 2. Quartal 2001
**Preis:** Noch nicht bekannt
**Hersteller:** Sagem
**Online:** www.sagem.com

Sagem hat ein vollwertiges PDA mit Handy-Funktionen ausgestattet. Das WA 3050 bietet WAP, E-Mail, Adress- und Terminverwaltung, Pocket Word und Pocket Excel sowie Multimedia-Unterstützung. Das auch als Diktiergerät einsetzbare Schmuckstück ist nebenbei ein Dualband-Handy.

# Schöner Daten transportieren

**Erscheint:** 3. Quartal 2001
**Preis:** Ca. 249,- US-$ (Laufwerk), ca. 129,- US-$ bis 199,- US-$ (Disk)
**Hersteller:** Iomega
**Online:** www.iomega.de

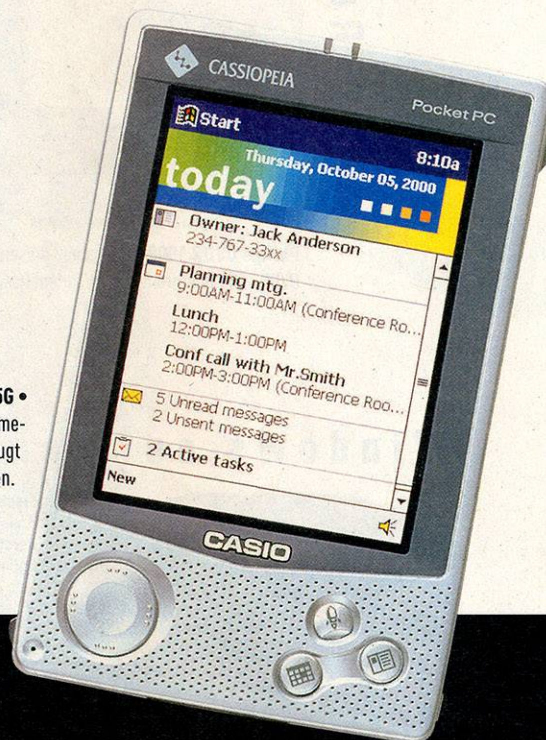
Anstatt neue Speichermedien zu erfinden, nimmt Iomega elektronikfreie Festplatten und verpackt sie in ein stabiles Gehäuse. Die „Peerless Disks" werden in „Laufwerke" gesteckt, die die gesamte Elektronik enthalten und via Firewire, USB oder SCSI an einen PC oder Apple angeschlossen werden. Die Speicherkapazitäten liegen bei 5 MB, 10 MB und 15 MB.

**Iomega Peerless** • Die neuesten Massenspeicher von Iomega sind im Grunde nichts anderes als Festplatten.

# Neuer Pocket-PC

**Erscheint:** Bereits erschienen
**Preis:** DM 1.499,-
**Hersteller:** Casio
**Online:** www.casio.de

Der Cassiopeia E-125G ist ein Casio-typisches Handheld: Die Dateneingabe erfolgt via Stift auf dem 240x320 Bildpunkte großen LC-Farbdisplay, ein Einschubfach CompactFlash Typ I/II steht zur Verfügung. Mit Fax-, Internet-, Audio- und Videofähigkeiten unterstützt der E-125G nahezu alles, was man unter Multimedia erwarten kann.




**Cassiopeia E-125G** • Casios jüngster „Multimedia-Pocket-PC" überzeugt mit seinem Innenleben.

# MP3 meets HiFi

**Erscheint:** Bereits erschienen
**Preis:** DM 899,- bis DM 1.499,-
**Hersteller:** harman/kardon
**Online:** www.harman-kardon.de

In den Receivern AVR 2000, 3000 und 4000 schlummert ein MP3-Decoder, der mittels Digitaleingang gespeist wird. Das angeschlossene Gerät muss über eine SPDIF-Schnittstelle MP3-Streams liefern können. Solange diese noch selten sind, muss der AVR aber nicht brachliegen: Dank Dolby-Digital- und dts-Decoder, RDS-Tuner und TV-Bildschirm-Menü sind die drei Receiver eine Zierde jedes Home-Entertainment-Systems.

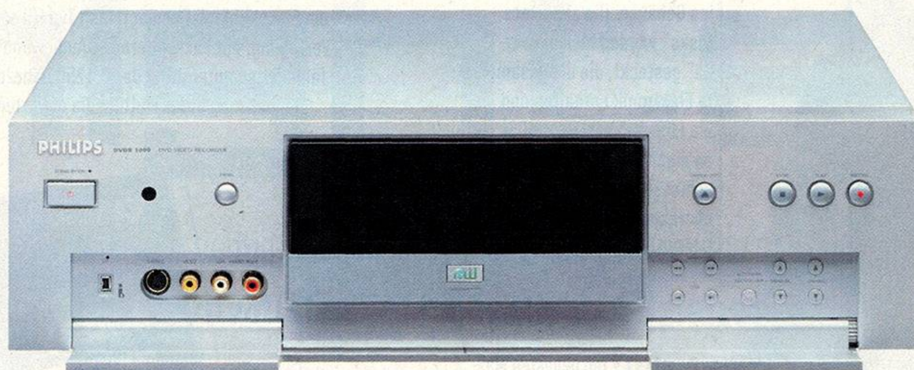



**harman/kardon AVR2000** • Der auf den Verstärker abgestimmte MP3-Dekoder liefert hörbar bessere Ergebnisse als jede Software-Lösung.

## DVD-Rekorder kommt!

**Erscheint:** 3. Quartal 2001
**Preis:** Noch nicht bekannt
**Hersteller:** Philips
**Online:** www.philips.de

Gegen Ende des Jahres plant Philips, einen DVD-Rekorder für Endverbraucher auf den Markt zu bringen. Leider wird der DVDR 1000 nur DVD+RW-Medien beschreiben, die lediglich eine Speicherkapazität von 4,7 GB bieten. Je nach gewünschter Qualität fasst ein solches Medium zwischen einer und vier Stunden Video. Die Aufnahme digitaler Daten erfolgt über eine sogenannte i.Link-Schnittstelle, die vor allem an Videokameras zu finden ist, für analoge Daten werden S(VHS)-, A/V- und Scart-Buchsen zur Verfügung stehen.




**Philips DVDR 1000** • Zeitgemäß präsentiert sich der DVDR 1000 in ergreifend schlichtem Design.

## Windows auf dem Handy

**Erscheint:** 3. Quartal 2001
**Preis:** Noch nicht bekannt
**Hersteller:** Sendo
**Online:** www.sendo.com

Das Z100 ist das erste Handy, das auf Microsofts „Stinger" setzt und so windowskonforme Bedienung, E-Mail, Kontakt- und Terminverwaltung, Web-Zugang und sogar MP3-Audiofähigkeiten bietet. Um bequemes Surfen zu ermöglichen, verfügt das Triband-Gerät über ein großzügiges Display. Datenaustausch ist mittels USB, Infrarot und MultimediaCard möglich.




**SENDO Z100** • Nur das ungewöhnlich große Display deutet darauf hin, dass das Z100 mehr als nur ein Telefon ist.




**Worldwide Widget Works GamePad** • Mit dem GamePad wird der Palm zum ernst zu nehmenden GameBoy-Ersatz.

## Gamepad für Palmtops

**Erscheint:** Bereits erhältlich
**Preis:** 39,95 US-$
**Hersteller:** Worldwide Widget Works
**Online:** www.palmgamepad.com

Ein Aufsatz verwandelt den Palm in ein Spielgerät, indem er die Palm-Buttons simuliert. Eine Softwareunterstützung des Steuerkreuzes und der vier Tasten ist auch möglich, wird bislang aber nur von fünf Spielen genutzt. Unterstützt werden Palm III, IIIc, IIIe, IIIx, IIIex und VII.

### mini-glossar

**CompactFlash** Datenträger, der derzeit bis zu 128 MB Daten speichert. Von IBM gibt es derzeit eine nicht ganz kompatible 1-GB-Festplatte im CompactFlash-Format.

**Dolby Digital** 6-Kanal-Sound-Standard, vor allem auf europäischen DVDs zu finden

**DTS** „Digital Theatre System": 6-Kanal-Sound-Standard, vor allem auf US-DVDs zu finden

**DVD+RW** Einer von mehreren Standards für wiederbeschreibbare DVDs. Die DVD+RW bietet eine Kapazität von 4,7 GB.

**Firewire** Dem USB ähnliche Schnittstelle, die höhere Datenraten ermöglicht.

**GPS** Global Positioning System. Das satellitengestützte Ortungssystem gestattet die Positionsbestimmung von GPS-Geräten bis auf 10 Meter genau.

**GPRS** Protokoll zur Übermittlung von Datenpaketen. Nicht die Verbindungsdauer, sondern das Transfervolumen wird berechnet.

**GSM x** Handy-Übertragungsstandard. x steht für die Sende-/Empfangsfrequenz. Deutsche Netze verwenden GSM 900 und 1800, amerikanische GSM 1900.

**Java** Betriebssystemunabhängige Programmsprache für Internetanwendungen

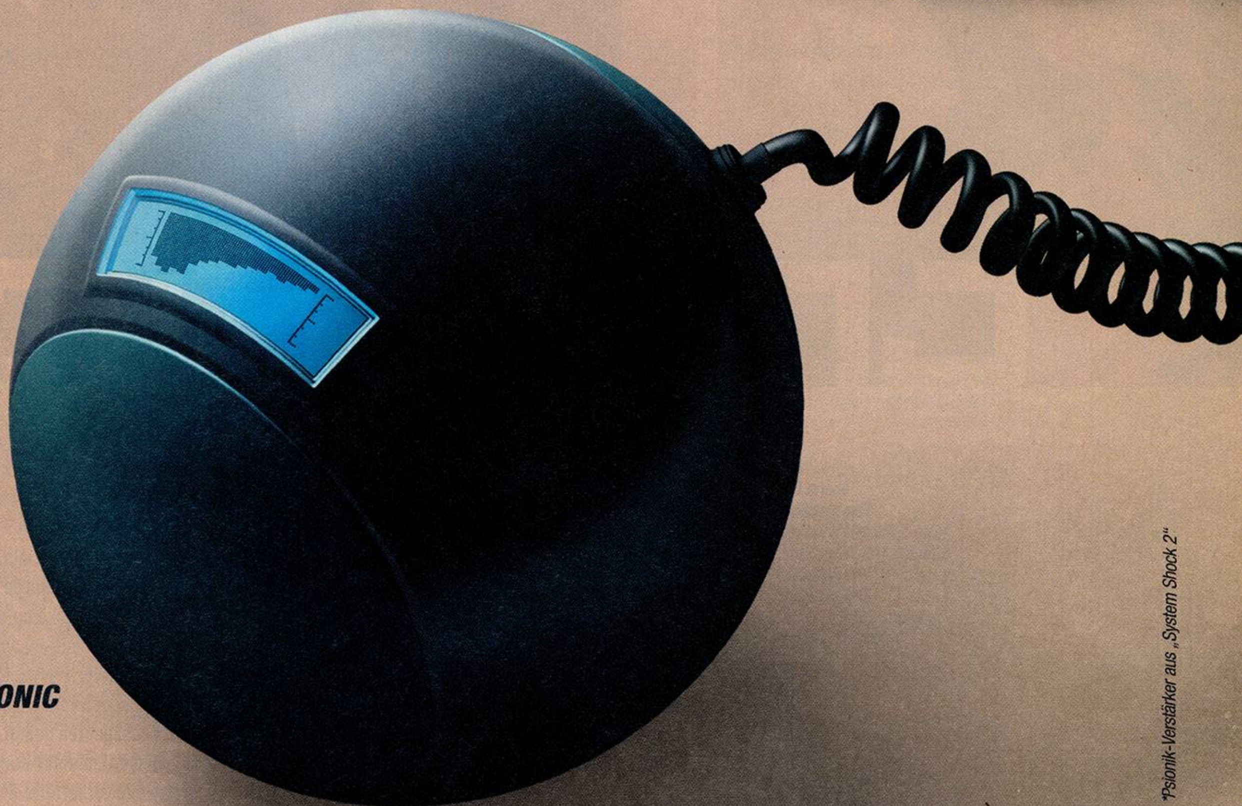
**MultiMediaCard** Datenträger, der derzeit bis zu 64 MB Daten speichert

**RDS** „Radio Data System": Format für die Übertragung von Textdaten zusätzlich zum Radiosignal. Ermöglicht Senderkennung, Musikkategorisierung etc.

**SPDIF** „Sony/Philips Digital Interface". Schnittstelle für die digitale Übertragung von Sound-Daten.

# PSIONIK-VERSTÄRKER?
# NEURO-CONVERTER?
# TRANSMISSION-BUG?





*Psionik-Verstärker aus „System Shock 2"

**GAME ON! ENTSCHLÜSSELT*. UND ZEIGT IHNEN, WAS SIE IN DER WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT WIRKLICH WEITERBRINGT.**

**TESTEN SIE JETZT ZWEI AUSGABEN VON GAME ON! ZUM PREIS VON EINER.**




**FÜR GROSSE SPIELER**

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Game On!, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

## ☒ JA, ICH MÖCHTE ZWEI AUSGABEN VON GAME ON! ZUM PREIS VON EINER TESTEN!

P3 GO 04

**Absender**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir Game On!, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus — die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 57,-/Jahr (= DM 4,75/Ausg.); Ausland DM 81,-/Jahr; öS 420,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir Game On! wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten bzw. Erziehungsberechtigten

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: Game On!, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten bzw. Erziehungsberechtigten

**Ausgespielt** • In der mexikanischen Wüste greifen die Cops zu.

**Erfolgreich** • Noch kann sich Richter Wakefield (Michael Douglas) über seinen neuen Job freuen

# traffic

Fotos: 20th Century Fox

**[FAKTEN]**
**Genre:** Drama/Thriller
**Starttermin:** 05.04.2001
**Darsteller:** Michael Douglas, Catherine Zeta-Jones, Benicio del Torro
**Verleih:** 20th Century Fox
**Regie:** Steven Soderbergh
**Daten:** 147 Min., FSK ab 18 Jahren
**Online:** www.traffic-derfilm.de




*Knallhart und politisch nicht immer korrekt: die Schattenseite des Landes der Freien und Tapferen.*

**1,5**

Vorweg: *Traffic* ist kein Popcorn-Kino. Nach der *Independence Day*- und *Man in Black*-Welle der 90er scheint das amerikanische Kino im neuen Jahrtausend seine Vorliebe für Tiefgang und gesellschaftliche Probleme wieder entdeckt zu haben. *American Beauty, The Insider, Gottes Werk und Teufels Beitrag* – die Liste der erfolgreichen und mit Auszeichnungen überhäuften Filme ist lang, die Riege der beteiligten Schauspieler liest sich wie das *Who's Who* der US-Filmszene.

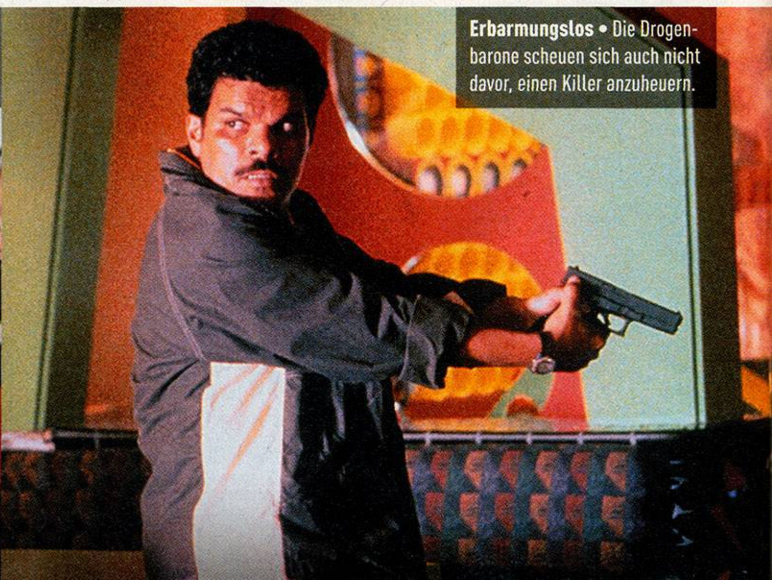
*Traffic* schlägt dabei in eine ähnliche Kerbe. Die Thematisierung des eskalierenden Drogenkrieges in den Vereinigten Staaten lässt wenig Spielraum für ausufernde Feuergefechte und coole Sprüche. Mit Michael Douglas und Catherine Zeta-Jones standen Regisseur Steven Soderbergh (*Out of sight, Erin Brockovich*) gleich zwei Topstars des US-Kinos zur Verfügung – und er weiß sie einzusetzen.

Douglas findet sich einmal mehr in seiner Paraderolle wieder: der des erfolgreichen Vertreters des amerikanischen Traums, den das Schicksal mit der ungeschminkten Realität konfrontiert und vor eine scheinbar ausweglose Entscheidung stellt. Robert Wakefield könnte ein glücklicher Mann sein. Als Oberster Richter des Bundesstaates Ohio wurde er soeben zum nationalen Beauftragten zur Bekämpfung des Drogenmissbrauchs ernannt – eine Position, die erst durch die Heroinabhängigkeit seiner Tochter ihr tödliches Potenzial entfaltet. Unterdessen befindet sich Helen Ayala auf der Flucht: Von Bundesagenten gejagt, versucht sie verzweifelt, das Drogenimperium unter Kontrolle zu bekommen, das ihr mittlerweile verhafteter Ehemann jahrelang erfolgreich verheimlicht hat.

*Traffic* macht keine Kompromisse. Schonungslos und entwaffnend ehrlich zeichnet er ein düsteres Bild der amerikanischen Gesellschaft, bei dem von Anfang an deutlich wird, dass hier kein Happy-End zu erwarten ist. Ein Film, der nicht nur unterhalten, sondern aufrütteln möchte – was ihm hervorragend gelingt.



**Kriminell** • Der schmierige Rechtsanwald Arnie Metzger (Dennis Quaid) steckt selbst tief im Drogensumpf.



**Erbarmungslos** • Die Drogenbarone scheuen sich auch nicht davor, einen Killer anzuheuern.

## NEU IM KINO enemy at the gates


Foto: Constantin

**[FAKTEN]**
**Genre:** Kriegsfilm
**Starttermin:** 15.03.2001
**Darsteller:** Joseph Fiennes, Ed Harris, Jude Law
**Verleih:** Constantin
**Regie:** Jean Jacques Annaud
**Daten:** 129 Min., FSK ab 16 Jahren
**Online:** www.enemyatthegatesthemovie.com

Das Stalingrad-Epos von Jean Jacques Annaud (*Sieben Jahre in Tibet*) wurde auf der diesjährigen Berlinale uraufgeführt und rief gemischte Gefühle hervor. Die Schlachten des ausschließlich in Deutschland gedrehten Anti-Kriegsfilms werden ähnlich erschütternd und unbarmherzig dargestellt wie in Spielbergs *Der Soldat James Ryan*, der Storyplot um zwei konkurrierende Scharfschützen kann aber nicht völlig überzeugen und hinterlässt schließlich einen faden Beigeschmack innerhalb eines imposanten Bilderwerks.

***Potenzial verschenkt – Enemy at the Gates gelingt es nicht ganz, die Sinnlosigkeit und Grausamkeit der berühmten Schlacht einzufangen.***

**2,5**

## NEU IM KINO thirteen days


Foto: Buena Vista

**[FAKTEN]**
**Genre:** Thriller
**Starttermin:** 22.03.2001
**Darsteller:** Kevin Costner, Bruce Greenwood, Dylan Baker
**Verleih:** Buena Vista
**Regie:** Roger Donaldson
**Daten:** 145 Min., FSK ab 12 Jahren
**Online:** www.thirteendays.de

Kevin Costner meldet sich zurück. Nach eher minder erfolgreichen Ausflügen ins Komödien-Genre (*Message in a Bottle*) wendet er sich nun einem mysteriösen Kapitel amerikanischer Geschichte zu. Oktober 1962: Die Sowjetunion stationiert Atomraketen auf Kuba, das Weiße Haus unter Präsident Kennedy reagiert geschockt und konfus. 13 Tage lang steht die Welt am Rande eines Atomkrieges. Noch immer ist nicht restlos geklärt, was sich vor knapp 40 Jahren im Oval Office abspielte. Regisseur Roger Donaldson (*Species*, *Dante's Peak*) wertete Hunderte von Akten und Dokumenten aus und entwarf ein hochspannendes Kammerspiel mit einer erschreckenden Bilanz: Es war wirklich verdammt knapp!

***Schuster, bleib bei deinen Leisten: Kevin Costner überzeugt in einem spannungsgeladenen Thriller im Stile von JFK.***

**2,2**

### newsticker

**Sylvester Stallone** und **Arnold Schwarzenegger** wollen laut Insider-Informationen endlich einen gemeinsamen Streifen drehen.

Der Bösewicht im neuen **James Bond**-Film wird kein Geringerer als **Kevin Spacey** sein.

Sag niemals nie: für 22 Millionen Dollar wird **Sigourney Weaver** ein fünftes Mal gegen die fiesen **Aliens** antreten.

Der **DVD-Absatz** hat sich im Jahr 2000 in Deutschland **verdreifacht**. Erfolgreichste Titel sind bislang *Matrix* (400.000 verkaufte Exemplare) und *Gladiator* (300.000).

**Bond** die Zweite: Gerüchten zufolge wird **Pierce Brosnan** nur noch einmal in die Rolle des Top-Agenten schlüpfen. Auch andere Rollen sollen neu besetzt werden.

**Harrison Ford** sahnt ab. Für seinen neuen Film **K-19: The Widowmaker** erhält der Schauspieler die Rekordgage von 25 Millionen Dollar.

**Stephen King** goes Hollywood: der „King of Horror" lieferte das Drehbuch zu Jonathan Demmes (*Das Schweigen der Lämmer*) neuem Thriller **Asylum**.

**Sylvester Stallone** versucht sich an einer Film-Adaption der King-Kurzgeschichte **Dolan's Cadillac**. Als Hauptdarsteller ist **Kevin Beacon** im Gespräch.

**Mel Gibson** und **Tim Allen** drehen eine gemeinsame Science-Fiction-Komödie mit dem Namen **Star Child**.

## weitere kinostarts

**Titel:** Sugar & Spice
**Genre:** Komödie
**Starttermin:** 15.03.2001
**Darsteller:** Mena Suvari, James Marsden
**Regie:** Francine McDougall
**Online:** www.sugarspice.de


Foto: Kinowelt

***Eine Gruppe von Cheerleadern räumt eine Bank aus und stellt fest, dass böse zu sein richtig Spaß machen kann.***

**Titel:** Miss Congeniality
**Genre:** Komödie
**Starttermin:** 29.03.2001
**Darsteller:** Sandra Bullock
**Regie:** Donald Petrie
**Online:** www.misscongeniality.net

***Liebenswerte Komödie, in der Sandra Bullock als Undercover-Agentin bei der Miss-America-Wahl brilliert.***

**Titel:** Gegen jede Regel
**Genre:** Drama
**Starttermin:** 29.03.2001
**Darsteller:** Denzel Washington, Will Patton
**Regie:** Boaz Yakin
**Online:** www.movie.de/gegenregel

***Politisch arg korrekter Film über Gleichberechtigung im Amerika der 70er-Jahre aus den Disney Studios.***

**Titel:** Ey Mann, wo ist mein Auto?
**Genre:** Komödie
**Starttermin:** 29.03.2001
**Darsteller:** Ashton Kutcher, Seann William Scott
**Regie:** Danny Leiner
**Online:** www.ey-mann.de

***Zwei Freunde wachen nach einer durchzechten Nacht auf und stellen fest, dass ihr Auto verschwunden ist. Klingt nicht witzig? Ist es aber!***

**Titel:** Pay it Forward
**Genre:** Drama
**Starttermin:** 05.04.2001
**Darsteller:** Kevin Spacey, Helen Hunt
**Regie:** Mimi Leder
**Online:** www.payitforward.com


Foto: Warner Bros.

***Eine interessante Mischung aus hintergründigem Humor und gesellschaftskritischem Drama mit Top-Besetzung.***

**Mehr Power** • Die neuen Superhelden ziehen in die Schlacht gegen Bösewicht Magneto.

# X-MEN

Fotos: Fox Home Entertainment

NEU AUF dvd

**[FAKTEN]**
**Genre:** Science-Fiction
**DVD-Start:** 22.03.2001
**Anbieter:** Fox Home Entertainment
**Darsteller:** Patrick Stewart, Iam McKellen, Hugh Jackman, Hale Berry
**Regie:** Bryan Singer
**Daten:** 104 Min., FSK ab 12 Jahre
**Specials:** Geschnittene Szenen, Interviews, Specials „Watch the Mutant", „X-Men", Bildergalerie, Trailer
**Ton:** Englisch (Dolby Digital 5.1), Deutsch (Dolby Digital 5.1)

***Popcorn-Kino wie aus dem Lehrbuch: rasant, actiongeladen und witzig. Wer braucht da noch eine Handlung?***

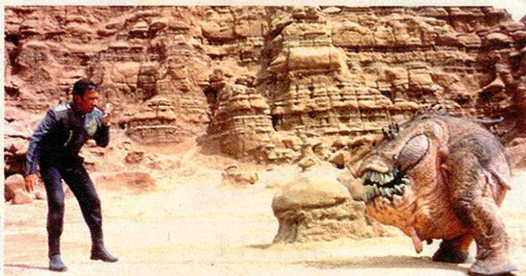
**1,6**

*Men in Black* meets *Batman*: Die Superhelden des Sommerhits kämpfen nun auch auf der runden Silberscheibe gegen das Böse. Die Handlung ist schnell erzählt: Patrick Stewart, ehemals Jean Luc Picard auf der USS Enterprise, bildet eine Gruppe junger Menschen zu Kampfmaschinen mit übernatürlichen Kräften aus und schickt sie in den erbitterten Kampf gegen Oberschurke Magneto (Ian McKellen). Klingt langweilig? Wäre es auch ohne die sensationellen Special-Effects und den eigenwilligen Charme der Comic-Vorlage. Ob nun Cyclops fröhlich mit Energiestrahlen aus seinen Augen um sich schießt, Storm behende das Wetter manipuliert oder Wolverine mit Klauen und Fangzähnen einen persönlichen Rachefeldzug startet: Realismus sollte man bei *X-Men* nicht erwarten. Die DVD-Version besticht durch erstklassiges Bild- und Tonmaterial sowie durch vorbildliche Ausstattung. Zwei Specials, dazu rund fünfzehn Minuten unveröffentlichte Szenen und ausführliche Interviews sucht man bei den meisten Konkurrenten leider vergeblich. Auf der Seite www.x-men-derfilm.de wurde übrigens vor kurzem die große Internetkampagne des Blockbusters gestartet. Unser Fazit: Stellen Sie schon einmal Cola und Chips bereit, denn mit *X-Men* werden Sie zwei Stunden lang ganz ausgezeichnet unterhalten. Aber das sind wir ja von Regisseur Bryan Singer (*Die üblichen Verdächtigen*) mittlerweile schon gewohnt.

**Mutation** • Der Helm verstärkt Dr. Xaviers telepathische Fähigkeiten.

**Animalisch** • Wolverine mutiert bei Gefahr zu einem Wolfsmenschen.

## NEU AUF dvd galaxy quest


Foto: Dreamworks

**[FAKTEN]**
**Genre:** Komödie
**DVD-Start:** 08.03.2001
**Anbieter:** Dreamworks
**Darsteller:** Sigourney Weaver, Tim Allen, Alan Rickman
**Regie:** Dean Parisot
**Daten:** 102 Min., FSK ab 12 Jahren
**Special:** Making Of, Geschnittene Szenen, Biografien, Animierte Menüs und Kapitelanwahl, Trailer
**Ton:** Englisch (Dolby Digital 5.1), Deutsch (Dolby Digital 5.1)

Eine alternde Gruppe von Schauspielern soll das Universum retten? Noch dazu, wenn es sich dabei um die Darsteller einer längst abgesetzten Science-Fiction-Serie handelt, die das ganze Gerede über Aliens, Laserwaffen und Ufos nicht mehr hören können? *Galaxy Quest* ist eine amüsante Parodie auf *Star Trek* und Co., die durch Wortwitz und den Charme ihrer Hauptakteure überzeugen kann.

*Sigourney Weaver einmal witzig – und im Duett mit Tim Allen einfach zum Totlachen!*

**1,9**

## NEU AUF dvd mission: impossible 2


Foto: Paramount

**[FAKTEN]**
**Genre:** Action
**DVD-Start:** 08.03.2001
**Anbieter:** Paramount
**Darsteller:** Tom Cruise, Thandie Newton, Dougray Scott
**Regie:** John Woo
**Daten:** 118 Min., FSK ab 16 Jahren
**Special:** Audiokommentar von John Woo, Interviews, Stunt-Feature, Metallica-Musik-Video, MTV-Parodie
**Ton:** Englisch (Dolby Digital 5.1), Deutsch (Dolby Digital 5.1)

Wir backen uns einen Agentenfilm: eine großzügige Portion Action, ein Teelöffel spektakuläre Stunts, eine Prise Coolness und ordentlich Selbstironie. Zum Schluss verpacken wir das Ganze in eine möglichst abstruse Story und warten, bis es aufgeht. Bei *M:I 2* ist es aufgegangen – und wie! Ethan Hunts Jagd nach dem Killervirus „Chimera" steht Altmeister Bond in keinster Weise nach. Auch auf die Gefahr hin, dass jetzt jemand „Majestätsbeleidigung" schreit: Tom Cruise ist einfach cooler als Pierce Brosnan.

*Mission: Impossible 2 ist wie die Fahrt in einer Achterbahn: aufregend, atemberaubend und vor allem viel zu schnell vorbei.*

**1,5**

## weitere dvd-neuheiten

| | |
|---|---|
| U-571 | 15.03.2001 |
| Die nackte Kanone | 02.04.2001 |
| Titan A.E. | 05.04.2001 |
| The Kid | 05.04.2001 |
| Der Rosenkrieg | 19.04.2001 |
| Hurricane | 26.04.2001 |

## akte x - season 1 NEU AUF dvd


Foto: Fox

Die Wahrheit ist irgendwo da draußen – genauer gesagt ab dem 29.03. bei Ihrem DVD-Händler. Endlich gibt es die mittlerweile legendäre erste Staffel der Mystery-Serie auf DVD. Auf sieben Silberlingen jagen Mulder und Scully Außerirdischen, Pyromanen und Waldgeistern nach und entdecken so ganz nebenbei, dass sie ja eigentlich doch ganz gut miteinander können. Der komplette Spaß kostet allerdings rund 250 Mark.

*20 Stunden Mystery vom Feinsten. Wer kann da schon nein sagen?*

**2,0**

**[FAKTEN]**
**Genre:** Mystery
**DVD-Start:** 29.03.2001
**Anbieter:** Fox Home Entertainment
**Darsteller:** David Duchovny, Gillian Anderson
**Regie:** Diverse
**Daten:** Ca. 1.200 Min, FSK ab 12 Jahren
**Special:** Making-of, Geschnittene Szenen
**Ton:** Englisch (Dolby Surround), Deutsch (Dolby Surround)

### Die deutschen Top-5-Kinocharts (Stand 5.3.2001)

| Platz | Vorwoche | Titel | Woche |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | Was Frauen wollen | 2 |
| 2 | 2 | Hannibal | 2 |
| 3 | 3 | 102 Dalmatiner | 3 |
| 4 | NEU | Emil und die Detektive | Neu |
| 5 | 4 | Verschollen | 7 |

### Die US-Top-5-Kinocharts (Stand 5.3.2001)

| Platz | Vorwoche | Titel | Woche |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | Hannibal | 2 |
| 2 | 2 | Down to Earth | 2 |
| 3 | NEU | 3000 Miles to Graceland | Neu |
| 4 | 3 | Disneys große Pause | 2 |
| 5 | 5 | Tiger & Dragon | 12 |




### Die Top-10-DVD-Verkaufscharts (Stand 5.3.2001)

| Platz | Vorwoche | Titel | Anbieter |
|---|---|---|---|
| 1 | NEU | Mission: Impossible 2 | Fox |
| 2 | NEU | Galaxy Quest | Dreamworks |
| 3 | 2 | Gladiator Collector's Edition | Paramount |
| 4 | NEU | Chicken Run | BMG |
| 5 | 3 | Der Patriot | Columbia |
| 6 | 7 | Erkan und Stefan Platinum Edition | VCL |
| 7 | 4 | Erin Brockovich | Columbia |
| 8 | 1 | Braveheart | Fox |
| 9 | 10 | Glauben ist Alles | VCL |
| 10 | 5 | Armageddon | Buena Vista |

# glossar

Für Sie kurz und knapp erklärt: **Wichtige Fachbegriffe** aufgegliedert in die drei Themengebiete **Technik, Online und Spiele**.

## TECHNIK

**API:** „Application Programmer Interface". Schnittstelle zwischen dem zu programmierenden Gerät und dem Programm. Die API ermöglicht es, komplexe Funktionen mit einfachen Befehlen auszulösen.

**ATAPI:** Controller, der zumeist zum Betrieb von CD-ROM-Laufwerken verwendet wird.

**Bug:** Fehler im Programm. Ein Patch behebt einen Bug.

**Anti-Aliasing:** Glättung von pixeligen Polygonkanten, die bei der Darstellung schräger und gekrümmter Linien entstehen.







**Clipping:** Methode, um alle momentan nicht sichtbaren Objekte eines 3D-Bildes zu ermitteln und zu entfernen.

**Direct3D:** API, die Bestandteil von DirectX ist, und das Darstellen von dreidimensionalen Welten und Objekten ermöglicht.

**DirectX:** Von Microsoft entwickelte Multimedia-Programmierschnittstelle. Erlaubt Programmen den schnellen Zugriff auf Grafik-, Sound-, und Netzwerkfunktionen.

**EAX:** Sound-Schnittstelle. Ermöglicht beispielsweise Dolby-Surround.

**Engine:** Programmroutinen, über welche die zentralen Elemente eines Spiels gesteuert werden (z. B. Grafik, Sound, Steuerung).

**Force-Feedback:** System, bei dem Spiel-Effekte auf den Controller übertragen werden.

**Framerate:** Gibt an, wie viele Bilder das Programm pro Sekunde aufbauen kann. Je höher sie ist, desto flüssiger wirkt der Programmablauf.

**MP3:** Kompressions-Technologie für digitale Audiodateien.

**MPEG:** Kompressionsformat für Video- und Multimediadaten.

**OpenGL:** „Open Graphics Library". Eine API, die im Gegensatz zu D3D auch für Nicht-Microsoft-Betriebssysteme genutzt werden kann.

**Patch:** Zusatzprogramm, welches Fehler im Hauptprogramm nachträglich bereinigt.

**Rendering:** Prozess, bei dem die im Speicher befindlichen Daten in ein realistisches Bild auf dem Monitor umgewandelt werden.

**Schnittstelle:** Auch Interface. Berührungspunkt zweier unterschiedlicher Systeme, der die differierenden Merkmale der Systeme bei der Kommunikation angleicht.

**SCSI:** Eine vom Prozessor unabhängige Schnittstelle zum Datentransfer zwischen dem Rechner und Peripheriegeräten wie z. B. Festplatten oder CD-ROM-Laufwerken.

**Texturen:** Bilder, die auf Objekte „geklebt" werden, um diese realistischer wirken zu lassen.

**USB:** Universelle Schnittstelle, bei der USB-Geräte ohne Treiberinstallation und bei laufendem Rechner in Betrieb genommen werden können.

**Bumpmapping:** Verfahren, bei dem dreidimensional wirkende Texturen mit dynamischen Licht- und Schatteneffekten erzeugt werden.



## ONLINE

**Account:** Zugang zu einem Internet-Dienst.

**Browser:** Programm, welches zur Darstellung von Internetseiten benötigt wird. Die beiden meistgenutzten Browser sind zurzeit der Microsoft Internet Explorer und der Netscape Navigator.

**Internet by Call:** Bezeichnet die Einwahl in das Internet über einen bestimmten Dienstleister ohne Vertragsbindung oder monatliche Grundgebühr.

**Client:** Rechner bzw. Programm, das auf einen Server zugreift, um einen bestimmten Dienst nutzen zu können.

**Cookie:** Eine kleine Datei, die von einer Internetseite auf dem Rechner des Nutzers abgespeichert wird.

**Download/Downstream:** Das Herunterladen bzw. Empfangen von Daten aus dem Internet.

**DSL:** Nachfolger von ISDN, bei dem sehr schnelle Datentransferraten erzielt werden können.

**Flatrate:** Internet-Tarif, bei dem eine einmalige monatliche Gebühr fällig wird, die zum zeitlich unbegrenzten Nutzen berechtigt.

**Ping:** Messwert für die aktuelle Geschwindigkeit des Internetzugangs. Je höher der Ping, desto langsamer ist die momentane Verbindung.

**Proxy-Server:** Dient als Vermittlungsstelle zwischen Client (also ihrem Browser/Rechner) und dem WWW-Server, auf dem das Dokument abgelegt ist, das Sie anfordern.

**Server:** Rechner oder Programm, welches als Verwalter für einen bestimmten Dienst fungiert.

**Upload/Upstream:** Das Einspeisen von Daten ins Internet, z. B. der Versand einer E-Mail.

**URL:** „Uniform Resource Locator". Bezeichnet die genaue Adresse eines Dokuments im Internet.

**Webspace:** Speicherplatz, der dem User auf dem HP-Server zur Verfügung gestellt wird, z. B. für eine eigene Website.

## SPIELE

**Bot:** Ein vom Computer gesteuerter Gegner. Findet zumeist in Ego-Shootern Verwendung.

**Capture the Flag:** Mehrspielermodus für Ego-Shooter. Dabei gilt es, die Flagge des gegnerischen Teams zu erobern.

**Cheat:** Codes, die während des Spieles eingegeben werden und dem Spieler unfaire Vorteile verschaffen.

**Death-Match:** Mehrspielermodus für Ego-Shooter, bei dem jeder Spieler gegen alle anderen Spieler antritt.

**Ego-Shooter:** Ballerspiel, das aus der Ich-Perspektive gespielt wird.

**Frag:** Punkt, der durch den Abschuss eines Gegners erzielt wird.

**Isometrische Perspektive:** Das Geschehen wird durch eine „Draufsicht" von schräg oben dargestellt.

**KI:** Künstliche Intelligenz. Indiziert, wie „clever" sich der Computergegner während des Spiels verhält.

**Konsole:** Eingabemaske eines Spieles um erweiterte Einstellungen vornehmen zu können.

**Mod:** Modifikation. Ein Programm, welches das ursprüngliche Spiel in Teilen verändert bzw. neue Features integriert. Ein sehr bekannter Mod ist *Counter-Strike* für *Half-Life*.

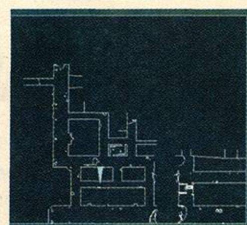
**MMORPG:** „Massively Multiplayer Online Role Playing Game". Fachbezeichnung für reine Online-Rollenspiele wie *Everquest* und *Ultima-Online*.

**NSC:** „Nicht-Spieler-Charakter". Bezeichnung für alle von der KI gesteuerten Charaktere; vor allem in Rollenspielen.

**Quest:** Eine dem Spieler zugewiesene Aufgabe, deren Erfüllung üblicherweise eine Belohnung beinhaltet.

**Squad:** Gruppe eines Teams, das z. B. für einen Angriff auf die gegnerische Fahne gebildet wird.

**Rush-Taktik bei Echtzeitstrategie-Spielen:** Ein Spieler produziert in möglichst kurzer Zeit viele billige Einheiten und stürmt die gegnerische Stellung. Der Gegner wird „gerusht".



**Automapping:** Automatisches Aufzeichnen aller von einem Spieler bereits erkundeten Zonen in einer Übersichtskarte.




Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

# leserbefragung

**Wie alt sind Sie?**

☐ Jahre

**Sind Sie ...?**

☐ Männlich ☐ Weiblich

**Welche Systemhardware besitzen Sie?**

| | Habe ich | Will ich kaufen | Berichte erwünscht |
|---|---|---|---|
| PC < 500 MHz | ☐ | ☐ | ☐ |
| PC > 500 MHz | ☐ | ☐ | ☐ |
| Internetzugang | ☐ | ☐ | ☐ |
| DVD-Laufwerk | ☐ | ☐ | ☐ |
| Sony PlayStation 1 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Sony PlayStation 2 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Sega Dreamcast | ☐ | ☐ | ☐ |
| Nintendo 64 | ☐ | ☐ | ☐ |
| Xbox | ☐ | ☐ | ☐ |

**Welche Rubriken und Heftbestandteile sind für Sie interessant bzw. weniger interessant?**

| | Interessant | Weniger interessant | Uninteressant |
|---|---|---|---|
| Aktuell/News | ☐ | ☐ | ☐ |
| Vorschau | ☐ | ☐ | ☐ |
| Testberichte zu PC-Spielen | ☐ | ☐ | ☐ |
| Testberichte zu Video-Spielen | ☐ | ☐ | ☐ |
| Testberichte zu Budget-Spielen | ☐ | ☐ | ☐ |
| Online-Themen (Szene, Spiele) | ☐ | ☐ | ☐ |
| Lustobjekte | ☐ | ☐ | ☐ |
| Filmszene (Kino/DVD) | ☐ | ☐ | ☐ |
| Hardware-Themen | ☐ | ☐ | ☐ |
| Wertungsvergleich | ☐ | ☐ | ☐ |
| Glossar | ☐ | ☐ | ☐ |
| Charts | ☐ | ☐ | ☐ |
| Leserbriefe | ☐ | ☐ | ☐ |

**Welche Angaben vermissen Sie im Wertungskasten?**

______________________

______________________

**Welche Angaben vermissen Sie im Testcenter?**

______________________

______________________

______________________

**Was wünschen Sie sich für die Heft-CD-ROM?**

| | Mehr | Genau richtig | Weniger |
|---|---|---|---|
| Mods, Maps, Skins, Levels | ☐ | ☐ | ☐ |
| Patches, Bugfixes, Updates | ☐ | ☐ | ☐ |
| Spielbare Demos | ☐ | ☐ | ☐ |
| Selbstablaufende Demos | ☐ | ☐ | ☐ |
| Treiber | ☐ | ☐ | ☐ |
| Videoreportagen | ☐ | ☐ | ☐ |
| Lesereinsendungen | ☐ | ☐ | ☐ |
| Internet-Link-Listen | ☐ | ☐ | ☐ |

**Bitte geben Sie eine Schulnote für das Titelmotiv.**

☐

**Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?**

______________________

______________________

**Welches Spiel spielen Sie derzeit am häufigsten/intensivsten?**

______________________

______________________

**Nutzen Sie das Internet als Spieleplattform?**

☐ Ja ☐ Nein

**Nutzen Sie ein Mobiltelefon?**

☐ Ja ☐ Nein

**Wenn ja, welche Marke?**

______________________

**Wie oft im Monat sehen Sie sich Spielfilme im Kino an?**

☐ Nie ☐ 1-2 Mal
☐ 3-5 Mal ☐ Mehr als 5 Mal

**Welche Schulnoten würden Sie folgenden Heftbestandteilen geben?**

☐ Text ☐ Layout
☐ Titelseite ☐ Gesamtnote

**Was hat Ihnen in dieser Ausgabe von Game On! am besten gefallen?**

______________________

______________________

**Was hat Ihnen in dieser Ausgabe von Game On! gar nicht gefallen?**

______________________

______________________

**Werden Sie die nächste Ausgabe von Game On! kaufen?**

☐ Ja ☐ Nein

**Wenn nein, warum nicht?**

______________________

______________________

Name, Vorname ______________________
Straße ______________________
Wohnort ______________________
Telefonnummer ______________________

**Schicken Sie die Leserbefragung (oder eine Kopie davon) bitte an nachfolgende Adresse:**

Computec Media AG • Game On!
Kennwort: Leserbefragung
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

# NOCH 6 WOCHEN

diablo II
lord of destruction

**IN DER NÄCHSTEN GAME ON! INFORMIEREN WIR SIE AUSFÜHRLICH ÜBER BLIZZARDS ZUSATZPAKET LORD OF DESTRUCTION, MIT DEM DIABLO 2 NEUE WELTEN EROBERN WIRD. AUSSERDEM ERZÄHLEN WIR IHNEN ALLES ÜBER DAS WILDWEST-STRATEGIESPIEL DESPERADOS – FALLS DIE ENTWICKLER IHREN ZEITPLAN EINHALTEN SOGAR IN EINEM UMFANGREICHEN TEST.**

Außerdem berichten wir über folgende Themen:
Vorschau: Halo | Dungeon Siege | Conflict Zone
Test: Evil Twin | Der Clou 2 | Die Völker 2

**DIE NÄCHSTE GAME ON! ERSCHEINT AM 2. MAI 2001.**

# Gothic™



Die Freiheit ist ein vager Begriff.

Otto von Bismarck






Gothic – Der Comic




Der 13. Krieger

PIRANHA BYTES

www.gothicthegame.com









**THRUSTMASTER®**

# Play with reality!

## 360 modena® PRO Racing Wheel

- 360 Modena®: Die Wahl der Sieger







## TOP GUN™ AFTERBURNER™ JOYSTICK

- Trennbar – auch ohne Kettensäge




Schubregler abnehmbar




## FireStorm™ DUAL POWER GAMEPAD

- Gefühlsecht mit doppeltem Force Feedback






de.thrustmaster.com

* Ist vom Produkt abhängig

*Guillemot GmbH · Am Hammer 15b · D-90455 Nürnberg · Tel. 09122 / 886-0 · Fax 09122 / 886-121*

Für PC, Mac® und iMac™ *